平成8年11月8日発行（毎週金曜日発行）第1巻第2号（通巻2号）

PSバイオハザード2とFFVIIの新情報続々発覚だ!!

週刊
TVゲーム総合情報誌

ファミマガWeekly

創刊2号

プレイステーション新作ラッシュ超速情報

新スーパーロボット大戦

チョロQ2／エースコンバット2／サガ フロンティア

バイオハザード2／FFVII

1996
11/8
290YEN

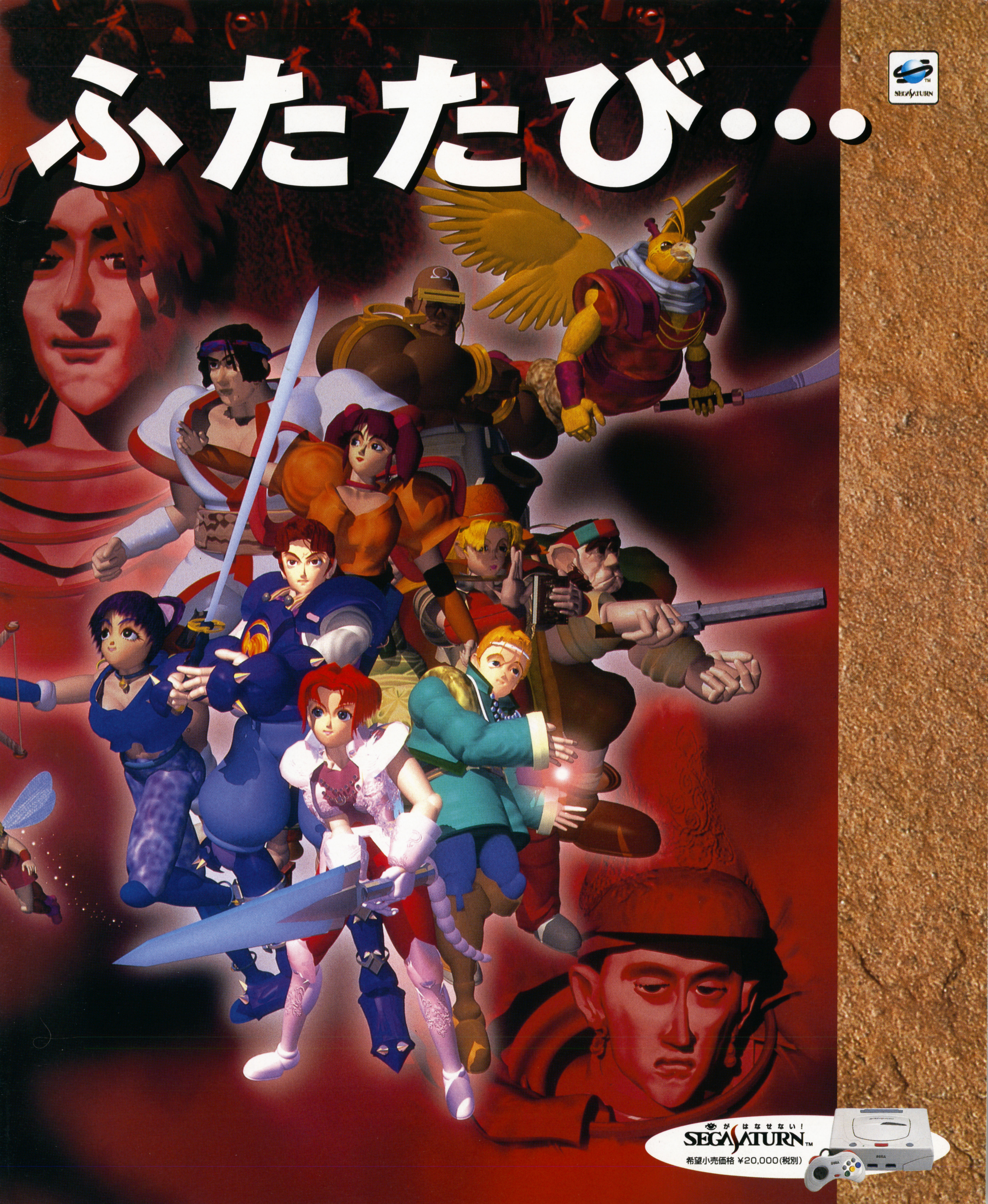
大充実の攻略

サターン ルナ シルバースターストーリー

プレイステーション アークザラッドII

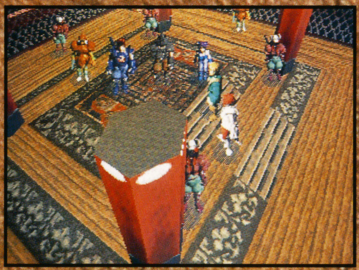
バーチャファイター3

㊙コマンド全公開


ふたたび…
SEGASATURN
👁がはなせない!
SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

感動大作、今

Riglordsaga 2™
リグロード サーガ



空間で戦え！ パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

11月8日発売 5,800円
【タクティカル RPG】

©SEGA ENTERPRISES,LTD./
©MICRO CABIN CORP.1995,1996

SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

アーケードはもちろん、サターン情報も満載!!
好評発売中
公式 SEGA Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

お客さんがたくさん来た人の勝ち！こんどはボードゲームで競争だ。

名作ゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場するよ。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームなんだ。アトラクション(乗り物)や、ショップ(お店)をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおうね。

●ルーレットで出た数のぶんだけマス目をすすんでいこう。でっかい遊園地をつくるのだ。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使って、ライバルたちと勝負だ。

バーディちゃん（声：横山智佐）

パークに遊園地をたてて お客さんをよぼう。

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていくよ。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまうんだ。キミは楽しい遊園地をつくれるかな？　優勝をめざせ!!

●やったよ!!　こんなにリッパな遊園地ができあがった!!　これならお客さんもよろこんでくれるね。4人までいっしょにあそべるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができるよ。

グーチョくん（声：深見梨加）

©1996 Electronic Arts.

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係　TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）
インターネットにホームページ開設中　http://www.ea.com/EAVWEB/

ELECTRONIC ARTS™

The BOARD GAME of THEME PARK

Presented by AKIRA SAKUMA

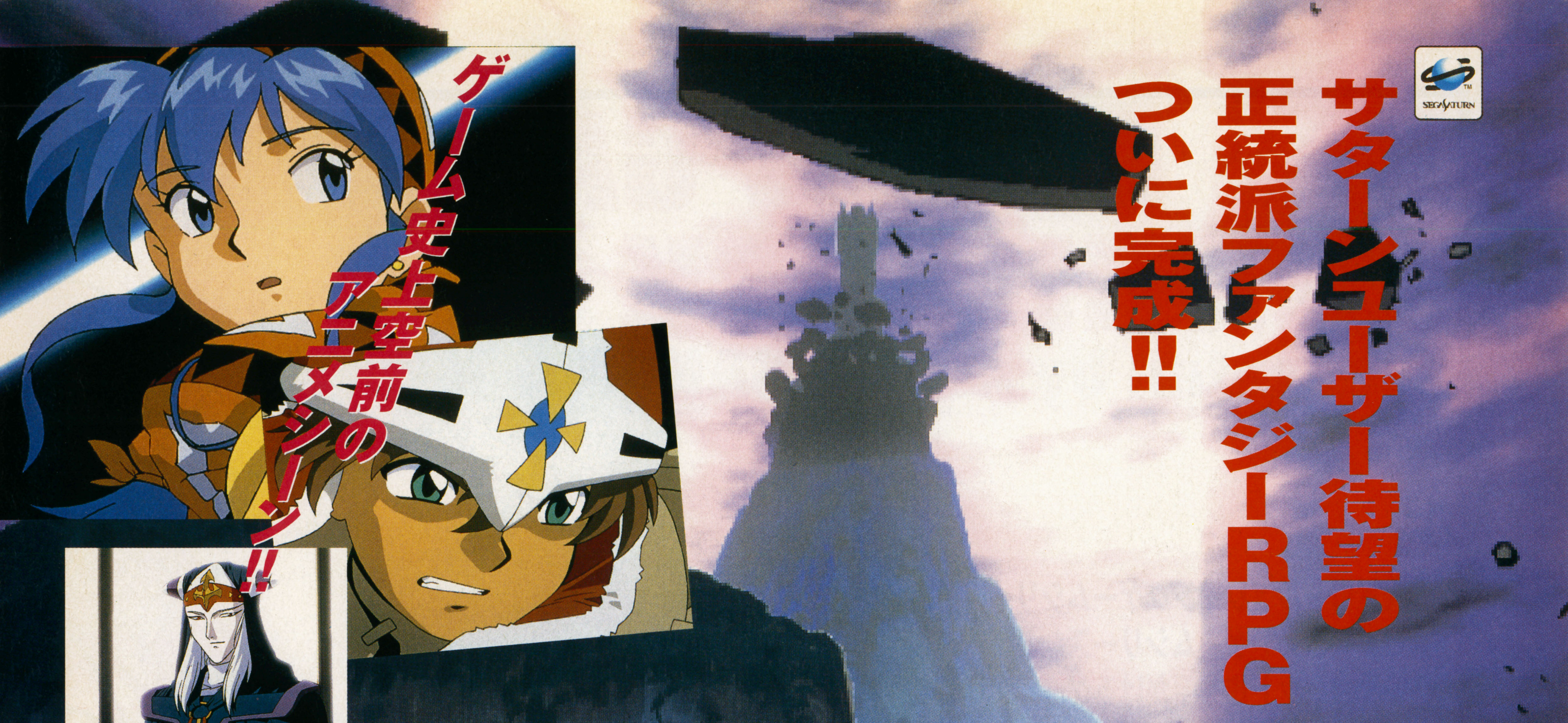
大人気ロールプレイングゲームシリーズや、
大ヒットボードゲームシリーズなど、
数多くのヒット作を手がけるゲームクリエイター。

さくまあきら最新作！

プレイステーションソフト
12月13日
発売予定
標準価格￥5,800(税抜)
SLPS 00626

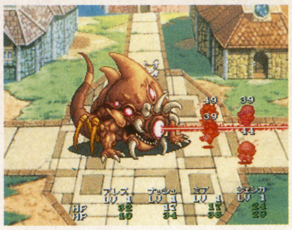
PlayStation

TM "" マークおよび "PlayStation" はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



アニメシーン以外でも、表情豊かなキャラクター達。

戦闘画面の背景をはじめ、随所に取り込み画像を使用。


味方の魔法だけではなく、敵の攻撃も実に多彩で華麗。

—セガサターン専用ファンタジーRPG—

ルナ　～シルバースターストーリー～

LUNAR

SILVER STAR STORY

10月25日発売!!

定価6,800円(税別)

製作期間2年。前作とは違う、全てが新しくなってここに完成!!

伝説のRPG「ルナ―ザ・シルバースター」から4年。アレスが、ルーナが帰ってきた。OVAを遥かに凌ぐ動画枚数1万2千枚以上を使用した窪岡俊之氏渾身の圧倒的な迫力の50分近いアニメシーン。15人の豪華声優陣による華麗な演出。そして、グラフィック、サウンド、シナリオまでもが全て一新。移植ではない、全くの新作RPG『ルナ―シルバースターストーリー』としてついに完成!! 次世代機ユーザー待望の正統派ファンタジーRPGが、君を感動の冒険に誘う!

キャスト：アレス/石田 彰、ルーナ/氷上恭子、ナル/萩森侚子、ラムス/高戸靖広、ナッシュ/阪口大助、ミア/浅田葉子、ジェシカ/池澤春菜、キリー/関 智一、テムジン/増谷康紀、レイク/大塚明夫、ガレオン/梁田清之、白竜・メル・マイト/屋良有作、ゼノビア・レミリア/原 亜弥、フェイシア・ビリア/丹下 桜、ロウイス/豊嶋真千子

セガサターンに先駆けてCDブックで「LUNAR」が登場!!

全4巻 **第1・2・3巻、絶賛発売中!!** 定価各2,800円(税込) **第4巻11月7日発売予定**

イラスト/窪岡俊之　CAST/アレス:石田彰　ルーナ:氷上恭子　ナル:萩森侚子

●小説『LUNAR シルバースターストーリー 1風の行方』

重馬 敬:著 イラスト:窪岡俊之・船戸明里

11月1日角川スニーカー文庫より発売決定!!

GAME ARTS

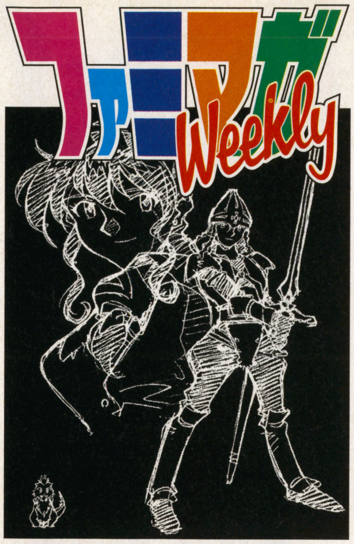
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

©1992 STUDIO ALEX／GAME ARTS ©1996 角川書店／GAME ARTS／JAM　キャラクターデザイン／窪岡俊之

〒162 東京都新宿区市谷本村町2-21 HJK市ヶ谷ビルディング

角川書店



1996.11.8

表紙デザイン／片野厚子
モチーフ／ルナ シルバースターストーリー
©STUDIO ALEX/GAME ARTS
/角川書店/JAM
イラスト／窪岡俊之

16ページぶち抜き徹底攻略

83 バーチャファイター3 ㊙コマンド全公開!!
プロプレイヤーが伝授する「バーチャ3」コンボテクニック。コマンドも全掲載するぞ

まだまだ追いかける! スクウェア情報はFMWでGET!

30 スクウェア最新情報 ファイナルファンタジーVII&サガ フロンティア 2本立て
魔法システムがついにわかった「FFVII」。サガの新キャラ情報もまとめて読める特集

TOPICS 今週の話題

8 スクウェアが新ブランドを設立
9 これが任天堂隠し玉最新作
10 雛形のマルチメディアCD-ROM
11 F1・鈴鹿にPS「F1」が登場

SCOOP 今週の特報

12 新スーパーロボット大戦 PS
16 チョロQ2 PS
20 エースコンバット2 PS
22 ソウルエッジ PS
26 BIO HAZARD2 PS
133 電脳戦機バーチャロン SS

ATTACK 今週の攻略

46 ルナ シルバースターストーリー SS
50 アーク ザ ラッドII PS
54 オウバードフォース PS
60 ワールドシリーズベースボールII SS

●デカネタ小ネタなんでもOK
159 週刊新着情報局
●実数値予測つき大規模集計!
168 週間REAL RANKING

REGULAR 連載

読者アンケート……59
MASTERS of SWORDIAN……67
ときめきHot Line……68
天馬への階段……69
OPERATION MOONGATE……70
陰に生きる。……71
ワンダープロジェクトJ2……72
MARIO! MARIO! MARIO!……73
ストリートファイターNOW!……74
FMW特捜隊……75
FMW投稿バトルロイヤル……80
Weekly Information……99
超ウルトラ技……107
NEO・GEO共和国……144
パソコン共和国……146
アーケード共和国……148
バーチャルアイドル共和国……150
新作ゲーム発売カレンダー……170
次号予告・ゲームインデックス……174

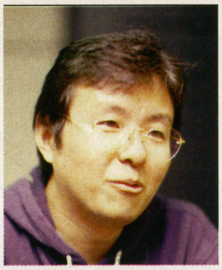
★発売ソフト完全カタログ 10.26▶11.1
NOW ON SALE!!

アクション……151
RPG……152
シミュレーション……153
シューティング……155
アドベンチャー……155
テーブル……156
パズル……157
ETC.……158

★ユーザーの生の意向がわかる!
発売済ゲームは 読者ゲーム評&Reserch → 115
近日発売ゲームは Fair Judgment フェアジャッジメント → 125

新たなスタンダードブランドを目指せ スクウェアの新ブランド「アクエス」

「FFⅦ」「ブシドーブレード」とPSで意欲的に新作を発表し続けるスクウェア。そのスクウェアがもう1つのブランド「アクエス」を設立。その裏に意図する戦略を取材する。



「野球」「麻雀」担当の平田裕介プロデューサー

「ラリー」担当の野々山浩士プロデューサー

RPGという固定イメージから脱出

突然設立されたスクウェアの新ブランド「アクエス」。しかもそのラインナップ第1弾が「麻雀」「野球」そして「レース」。スクウェアといえばRPGという印象を持たれ、それが源になっている中でのこの動きの真意はどこにあるのだろうか?

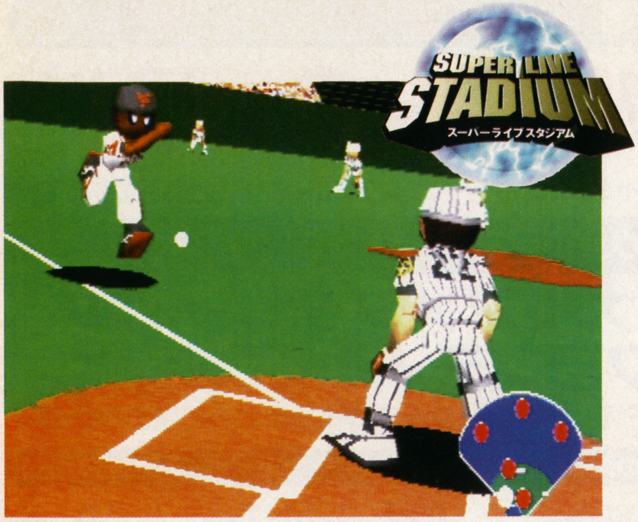
——我々としては「RPGのスクウェア」というイメージが強すぎると実感していたのは確かです。ただ、最近ではそれ以外のジャンルのタイトルも企画にあがっています。そのたびに「スクウェア初」という冠を被せるのもどうかと。ならばという事で「アクエス」の設立が具体的になってきたんです。(スクウェア宣伝部・平田氏)

新ブランドの目標とするのはいわゆる「定番」ソフト。発売直後に爆発的に売れるタイプではなく、幅広い支持を受け、長く売れ楽しまれるソフトを狙う。その先には11月15日より販売が始まるデジキューブのコンビニ展開への、顧客の注目と定着化をはかろうとする意図も見て取れる。もちろんそれがために「アクエス」のソフトはデジキューブのみでの販売となることが予定されている。しかし商品サイクルの短いコンビニだけに、ソフトの差別化には一層心血を注いでいる。

——同じジャンルでもコンセプトを変え、新しいゲームとして送り込む。全面仕様変更など思い切ったアイディアの必要を感じています。(同・平田氏)

AQUES

「Advanced QUality Entertainment & Sports」の頭文字からブランド名を命名。より進化(Advanced)した内容で、高品質性(QUality)を目指したエンタテインメント(Entertainment)とスポーツ(Sports)のゲームソフトを専門に扱うブランドという意味。とにかく何が出てくるかわからない、ビックリ箱のようなこの新ブランドの今後の動向に注目したいところである



『スーパーライブスタジアム』(12月20日発売予定・5800円・プレイ人数1〜2人)。全ての画像をポリゴン化。クロスプレイなどが即座に見られるクイックプレイ、TV中継を見るかのようなアングル変更など視覚演出がウリ

『プロロジック麻雀　牌神』(12月20日発売予定・5800円・プレイ人数1〜4人)。プレイヤーの打ち筋を論理化。ロジックの組み合わせによりオリジナル雀士を作製できる。メモリーカードで対戦も可能

『GRAND CHAMPION'S RARRY』('97年春発売予定・価格、プレイ人数未定)。 秒間60フレーム+Hiポリゴン。天候、悪路などコースレイアウトの臨場感、RPGライクなカスタムチューニングなどが特徴

©スクウェア/SPS

任天堂が「NINTENDO64スペースワールド」出展の10本を発表

今回発表のうち、GB4タイトル、SFC1タイトルは、まったくの初お目見え。ニンテンドウ64タイトルの新画面も含めて、入手したてホカホカの写真を一挙に大公開だ。

わかってきた会場風景の全貌

最新の任天堂関連のゲームを一般のユーザーが遊べるおなじみのファミコンスペースワールド。今年も場所は同じ、千葉の幕張メッセで開催されるが名称がNINTENDO64スペースワールド96と変更された。

ほかにも去年と違うところは整理券の必要がなくなったことだ。誰でも11月23日と24日に幕張メッセに行けば入場できて幸せだ。ただし、開催時間は朝の9時から夕方の5時までだから気を付けようね。また、23日には『マリオカート64』チャンピオン大会が、24日にはテレビ東京番組「マリオスタジアム」の公開収録が予定されているのでチェックしよう。

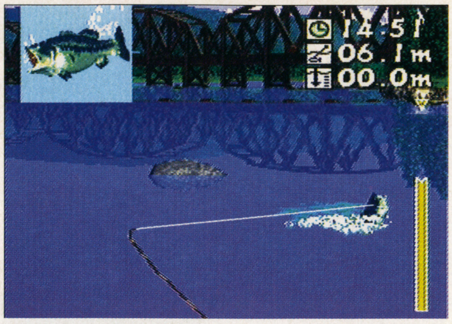
以前に発表された出展予定ゲームタイトルの中でリーダーである任天堂自身のタイトルの詳細が薄皮に包まれたような感じでぼんやりとわからない状態だったよね。

いやあ、おまたせしました。ついに、任天堂から入手しましたよ。新鮮なネタを。SFCでは『ドンキーコング3』と『糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）』。そして……期待のN64は『マリオカート64』、『スターフォックス64』、『ブラスト・ドーザー』が出展される予定だ。皆、ブースでチェックだ!

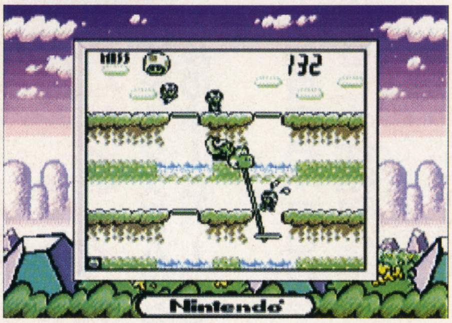
待望の『ポケモン2』は3月発売に決定!

そして、GBのタイトルも5本発覚。つい先日発表されたばかりの『ドンキーコングランド』。そして10数年前大ヒットした携帯ゲーム、「ゲーム&ウォッチ」の名作ばかりを数本詰め込んだ『ゲームボーイギャラリー（ゲーム&ウォッチコレクション）』はヨッシーやキノピオのキャラに注目してほしい1本だ。またさらに、『カービィ』シリーズ初の落ちものパズル『カービィのキラキラキッズ』も控えている。とどめに、今年、異常なまでの盛り上がりを見せているなお話題沸騰中の『ポケットモンスター』のパート2が早くも発売される。今度は、『ポケットモンスター2 金』と、『ポケットモンスター2 銀』の2種類。ともに'97年3月発売に決定! 価格はもちろん3000円だ。

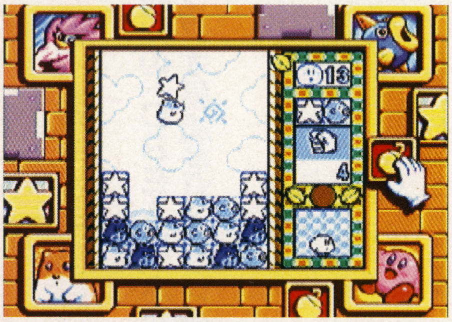
GBが任天堂の出展タイトルの半分をも占め、しかも『ドンキー～』以外は新発表タイトル!と、バリバリ元気。まだまだ衰え知らずといったところか。



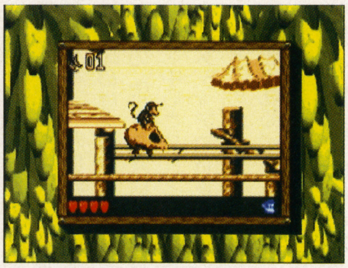
➡'97年1月未定で3000円で発売予定の『糸井重里～』のファイトシーン



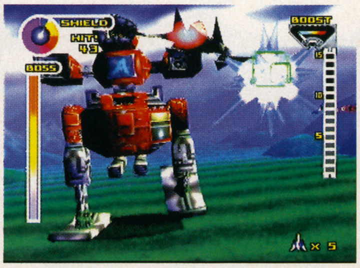
➡『ゲームボーイギャラリー』'97年1月未定発売予定。3000円。


➡『カービィ～』'97年1月未定発売予定。3000円。『ワリオの森』似?

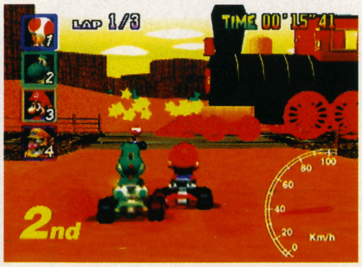
⬆『ドンキーコング3 謎のクレミス島』。『～ランド』と同日発売。6800円


⬆『ドンキーコングランド』は11月23日発売予定。3000円です

⬆『ブラスト・ドーザー』は価格9800円のままだが発売が'97年4月に



⬆『スターフォックス64』は'97年3月未定発売に延期。価格は9800円のまま



⬆『マリオカート64』は12月14日9800円に決定。早くプレイしたいよね!

©Nintendo・Nintendo／HALLABORATORY INC・Nintendo／Creatures／GAME FREAK・Nintendo／Rare

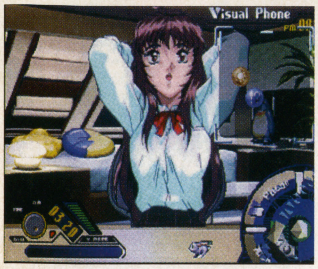
THIS WEEK topics

アイドルCD-ROM『DREAM SQUARE』がデジタルアイドル躍進のカギとなるか!?

ビデオシステムより発売の『DREAM SQUARE』ではアイドルのホームページやラジオ番組をリンクさせたプログラムを実施。

メディアを超えて活躍するアイドルたち

アイドルといえばTVやグラビアを飾る、新人アーティストやタレントというイメージを受ける。しかし、昨今のパソコンやコンシューマ機の普及により、ゲームに登場する可愛らしい女の子たちがアイドルとしての地位を確立しつつある。いわゆる「バーチャルアイドル」だ。彼女たちはゲームという仮想空間にしか存在しない人間であったが、その人気にともないCDやビデオといったほかのメディアにも進出。本来そう呼ばれていたアイドルたちにまさるほどの活躍ぶりだ。これは逆にいうと、実在のアイドルたちが活躍できる新たな場が整ったことの証明。アイドルがパソコンやコンシューマ機を新たな活躍の舞台にする時代が到来しつつあるのだ。



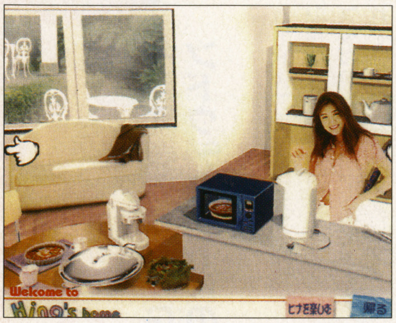
⬆ゲームから生まれ、さまざまなメディアで人気のアイドルもいる

『DREAM SQUARE』の仕組みと未来

今までにアイドルのビデオクリップ的なソフトはいろいろと発売されていた。しかし今回セガ・サターンで12月に登場する『DREAM SQUARE 雛形あきこ』では、話題のインターネットや、ラジオ番組とリンクさせ、より幅広く、深くアイドルについて知ることができる。

技術革新によるコストの軽減や、企業間における熾烈な価格競争によって低価格化が進んでいるパソコン業界。Windows95の採用もあり、パソコンは「一家に一台」という家電感覚で確実に普及している。そのパソコン業界のキーワード的存在であるのがインターネットだ。従来のパソコン通信と比べ、その簡便さと情報量で圧倒的優位を誇るインターネット。アクセスするユーザー層は社会人を中心として幅広い。新進メディアながら、今後の動向が気になるインターネットにラジオ番組の収録風景や、パーソナリティからのメッセージを収録、情報メディアとして既に確立しているラジオで、CD-ROMソフトの情報を告知、そして中・高生を中心に確固たる地位を築いているコンシューマ機向けのCD-ROMソフトでは、インターネットの情報を収録する。この相互の繋がりで情報吸収の幅を持たせているのが、今回の『DREAM SQUARE』を中心としたプログラム。3つのメディアの特長を活かして、より多くの人に情報を提供していく企画である。

今後もアイドルCD-ROMは続々と発売される。最新情報を3つのメディアでチェックしよう。



⬅アイドルがTVや雑誌以外のさまざまなメディアに飛び込んできた

インターネット

DREAM SQUAREホームページ

アドレス
http://www.DREAMSQUARE.co.jp

CD-ROMソフトに登場したアイドルアーティストのホームページや、ラジオ番組「CYBER MUSIC NETWORK」でパーソナリティを務める細川ふみえのホームページなど盛りだくさんの内容。細川ふみえのホームページにはラジオに出演するゲストアイドル及びアーティストへの質問やリクエストも受け付けている。ゲストらのグッズプレゼントの告知も随時このホームページ上で行われるのだ。

CD-ROM

DREAM SQUARE　雛形あきこ

セガ・サターン用ソフト。ビデオシステムより12月に発売予定。価格3800円。今まで発売されたCDや写真集を検索したり、オリジナルの写真集を見ることができる。また、彼女の部屋のパソコンを選択することにより、彼女の情報が満載のビデオシステムのホームページのアドレスを知ることができてしまうのだ。彼女のレシピを紹介するコーナーもある。

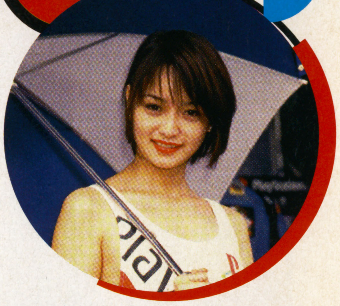
ラジオ

CYBER MUSIC NETWORK

放送局：bayFM(78.0MHz)
放送日時：毎週金曜日
22:00–22:55
出演：細川ふみえ、山田まりや、川村ひかる、五十嵐りさ

細川ふみえらの軽妙なトークのほかに、これから続々と登場していくアイドルCD-ROMの楽しみ方を中心に紹介するコーナーもある。

©PIONEER LDC，INC.　・VIDEO SYSTEM／サンズ　※画面は開発機材上のものです。



F1GP最終開催地、鈴鹿にPSソフト『FORMULA1』現れる

FOCA公認のリアルF1ゲームが12月にリリース。その発売に先駆けワールドチャンピオン決定戦で盛り上がる鈴鹿サーキットにて体験イベントが行われた。

特設ブースにてゲーム大会を実施

今年のF1世界選手権は、新鋭ドライバー、ジャック・ヴィルヌーブの後半戦の活躍によって、実に最終戦までワールドチャンピオン決定がもつれた。そのせいもあり最終戦開催地、鈴鹿サーキットは異様なまでの熱気に包まれていた。ファンはヴィルヌーブとデーモン・ヒルの動向を10月11日から本戦が開催される13日まで、固唾を飲んで見守っていたのだ。この興奮の最中、サーキットグランドスタンド裏に設けられた特設ブースでは、あるゲームの体験イベントが行われていた。そのソフトはSCEIより12月13日に発売される『FORMULA1』。FOCA（F1製造者協会）公認のこのゲームのウリは、なんといってもF1を極限までリアルに再現しているところ。F1ファンにはたまらない内容になっている。

さて、このゲームのイベントは、日本グランプリを目前に控えた10月9日にも行われていた。これは日本でのF1放送10周年の記念パーティでの話。おなじみのジャン・アレジや、ミカ・ハッキネンらF1ドライバーを始め、カール・ルイスといった著名人まで来場した。来場者の多数がF1に携わっているということで、『FORMULA1』の真価が問われる形のイベントになった。会場には体験台が設けられたのはもちろんのこと、ステージ上にてジャン・アレジが実際にゲームを体験。来場者は終始白熱したバトルに見入っていた。

さて、日本グランプリが行われた鈴鹿サーキットPS特設ブースでは、10月12日には「片山右京とPS・F1バトル」と銘打ち、その夜に行われる前夜祭で、片山選手と対戦できる挑戦者を決める予選会を行った。参加希望者は予定の200名をはるかに上回り、ブース内は本戦が始まる前であったがファンの熱気であふれていた。バトルは、片山選手がゴール直前でパスされるという劇的な幕切れで終了した。

このゲームで遊び来シーズンを待て

東京、鈴鹿と2つのイベント会場でF1ドライバーを夢中にさせた『FORMULA1』。PS初のF1ゲームということで、その開発の力の入れようは尋常ではない。マシンはすべて実車の設計図をモデリングして構成、エンジン音も実際のものを取り込んでいる。さらにレース中に実況までも入れてしまうほどのこりようだ。マシンやコースのデータも忠実に再現されており、アレジ選手らを夢中にさせたのも納得がいくゲームになっている。シーズンこそ終わったが、このゲームで今年の名勝負を再現して、来シーズンまで興奮を持続させておくのもいいだろう。

ミカ・ハッキネンらも来場したF1放送10周年記念パーティの模様

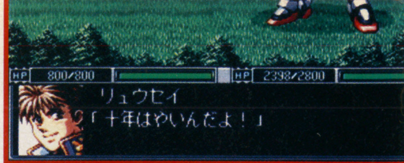
あのアレジがゲーム上でバトルを展開

鈴鹿サーキットに設けられたブースはたくさんの人であふれていた

FOCA公認だからドライバーやマシンが実名だ

細部までこだわったデテール、スピード感など、とにかくリアル

©Licensed by FOCA to Fuji Television. ／PSYGNOSIS LIMITED.



「新S」で変わった世界設定 今回の敵とは何者なのか

今までのシリーズとは異なった世界で物語が展開する『新スーパーロボット大戦』。登場キャラも一新され（一部例外含む）、まぎれもなく新シリーズの幕開けとなる。さて、今回は、ストーリーと勢力相関図の公開だ。初代ガンダム〜ZZの背景設定をベースにしていたこれまでシリーズから変化しているのがお分かりだろうか？　さらに、ボアザン星人が所属する謎の宇宙艦隊が今作での敵となる。

新スーパーロボット大戦ストーリー

人類が宇宙に進出してから約1世紀。植民地としての意味合いの薄れてきたコロニーの一つが「公国」として独立を宣言。地球連邦に独立戦争を挑んだ。これを皮切りに地球とコロニー間で幾度かの戦争が勃発。これが「宇宙戦国時代」である。

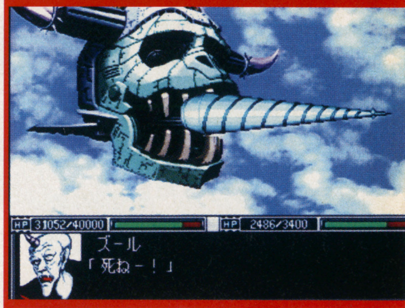
しかし、この後「地球・月・コロニー群はそれぞれが独立国家となり他国に干渉しない」という「ルナ条約」が締結。危険なバランスながらも戦争はなくなったかのように思われた。

かりそめの平和の中、地球連邦軍、ザンスカール帝国、ネオ・ジオンは着々と力を蓄え、地球と宇宙の間で緊迫した空気が流れる中、謎の宇宙艦隊の砲撃により一つのコロニーが消滅した…。

勢力相関図

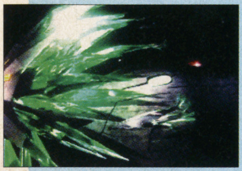
※プレイヤーは地球連邦政府所属の部隊（とその協力者）を操作することになる。なお、謎の宇宙艦隊には、まだ未知の強敵がいる？

- 謎の宇宙艦隊：ボアザン軍／暗黒ホラー軍／？？？／？？？ （侵攻→コロニー国家）
- 宇宙：コロニー国家　ザンスカール帝国 ←対立→ 月・宇宙：ゲリラ組織　リガ・ミリティア
- コロニー国家 →侵攻→ 地球連邦政府／謎の宇宙艦隊侵攻に際し救援要請
- リガ・ミリティア →協力要請→ 地球連邦政府
- 地球圏・地球：地球連邦政府　地球防衛軍　本部（アメリカ）　極東支部（日本）　大空魔竜隊　SRXチーム　その他支部　外部部隊：ロンド・ベル隊
- 宇宙：ネオ・ジオン軍 →侵攻→ 地球連邦政府
- ネオ・ジオン軍 →侵攻→ その他　コロニー国家　月都市
- その他　コロニー国家　月都市 ←対立→ 地球連邦政府



OPに見える敵の影！

ゲームのOPには、謎の宇宙艦隊が地球圏に突如出現、コロニーを落とすまでのデモが流れる。途方もない巨大さと強力さを兼ね備える敵艦は圧巻の迫力を持つ。



⇧ゲーム後半にはこんなにデカい敵戦艦が!?

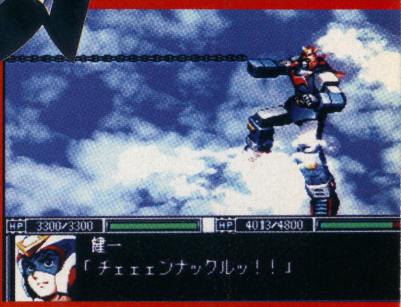
新たな世界観と新システム。新モノづくしでお送りします！

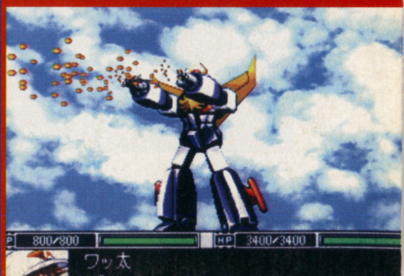
シミュラマシリーズ 新スーパーロボット大戦

ついに編集部に届けられた「マトモに遊べる」バージョンのロム。東京ゲームショウバージョンからはお伝えできなかった『新〜』の細部を大公開！　こいつァ、興奮必至だぜ！

シナリオも初公開だ！

シミュレーション　新スーパーロボット大戦
バンプレスト
PS　12月13日発売予定
6800円
メモリーカード対応（3〜13ブロック）

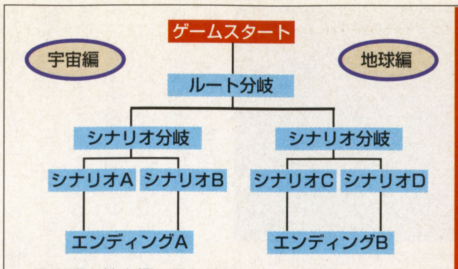




2つに分岐する物語の流れとストーリー冒頭の部分をチェック

今回のシナリオの大きな特徴として、ゲーム途中から宇宙編と地上編の2つに分岐してしまう点がある。これは『第4次～』にあったような、部隊を2つに分けて同時進行（正確には交互に操作だが）していくものではない。まして、「リアル系」や「スーパー系」の違いのように一部シナリオが異なるだけでもない。宇宙編には宇宙編だけのシナリオが、地上編には地上編だけのシナリオが時を同じくして展開していくのだ。感覚的には『～EX』にあった章分けに近いものになるだろう。

ストーリーの流れ（例）



※宇宙編と地上編は同じ時間軸の中で展開する。交流がなくなるわけではないが、部隊同士接触することはない

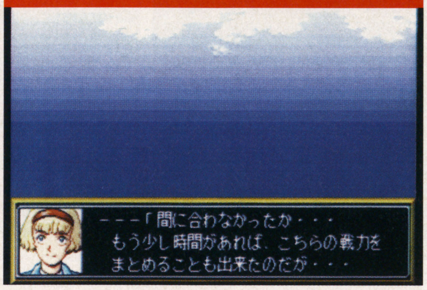
「地上編」と「宇宙編」の違い

宇宙編に登場するロボットは、νガンダムやVガンダム、マジンガーZ、ダンクーガなど。リアル系が多く、難易度は高め。一方地上編に登場するロボットはというと、ガイキング、ボルテスV、トライダーG7、ライディーン、Gガンダムなど。戦闘はハデハデでちょっと難易度も低い。また、レイズナーやガンダムW、オリジナルロボットは両方を行き来する形になるとか。さてさて、双方が合流することとかはあるのかな？

⬇地上、地上というけれど、宇宙に出て戦う場面もモチロンあるはずだ（多分）

⬆ストーリーにしろ、難易度にしろ、地上編よりはだいぶ難しくなるだろう

地上と宇宙編2つのストーリーが存在



➡やっぱり、2つとも遊ばなきゃソンだ～ね。フフ…（含み笑い）

1～5話までのストーリーを紹介

それでは、5話までの話の流れを軽く紹介しよう。ここでは、まだ冒頭に過ぎないので、敵の姿は不確定であり、宇宙・地上編への分岐の片鱗すら見ることができない。詳しくは続報を期待してくれ。

第1話 謎の侵略者

小笠原諸島近辺に突如として出現した正体不明の飛行物体群。迎撃に大鳥島ビッグファルコン基地から出撃したボルテスVは地球防衛軍より派遣された大空魔竜隊の援護のもと、これを退ける。

ボルテスV合体！

⬅掛け声は「レッツ・ボルトイン!」。個人的な話ですが、担当者はコンバトラーよりボルテスのほうが好き

⬆援軍にかけつけた大空魔竜を敵を勘違いする健一だが、すぐに合流することに

みどころ なんといっても、やっぱりボルテスVの合体を見なきゃ。あと、必殺の「天空剣・Vの字切り」も辛抱たまらんス。

第2話 トライダーG7発進！

「極東区域の守りを堅める」ため組織されたロボット部隊。未確認飛行物体を迎え撃つべく伊豆半島に向かった彼らの前に、異星人とトライダーG7が姿を現す。

発進デモは入る…？

⬆アナウンスが流れて、公園の下からトライダーは発進するんですけどね

みどころ 合体したまま出撃できないボルテスチームの不甲斐なさは失笑。もちろん、初登場のトライダーも見逃せません。

第3話 光子力研究所

伊豆に出現した異星人の狙いは、機械獣ダブラスM2とガラダK7のいる富士の樹海へ大空魔竜隊を誘い出すことだった。その頃、樹海に出現した2体をいち早く察知した光子力研究所からは、マジンガーZが出撃していた。

⬆甲児クンのこのセリフの意味することは…深読みしすぎか？

みどころ リアルサイズで見る機械獣2体は必見。最近のロボットものに慣れている人には、正直言って辛いデザインです（笑）。

第4話 ソガ・ミリティア

地球防衛軍北欧支部の輸送機から救援要請を受け、太平洋沿岸へと飛んだ大空魔竜隊。今まさに撃墜されようとする輸送機の中から、3体のMSが飛び出した！

⬆シュラク隊から、3人が合流

みどころ 4話目にしてやっと登場する自軍のリアルロボットですが、いきなり水中戦です。ビームを使えずに、はたして…。

第5話 リュウセイ＝ダテ

ザンスカール帝国に反発する民間組織リガ・ミリティア。彼らの救援要請を受け、大空魔竜隊は一路ヨーロッパへ。その留守を狙い、異星人は大鳥島攻撃に乗り出す。

⬇スーパーロボットマニアのリュウセイはこの後…

⬆声は、TVの『バーチャファイター』でアキラ役の三木眞一郎

みどころ サイバスターなど、過去のキャラに変わるオリジナルキャラ&ロボットは気になるところ。その実力はいかほどのもの？

©葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ／テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO

基本システムと戦術要素、ゲームの内側と外側を事前点検

登場ロボットや、キャラばかりが先行してきた感の否めない『新～』だが、ここからは今までのシリーズのどこを継承し、いかに進化したのかを検証する。確実に洗練されたシステムを見てほしい。

流れ・システムはほぼ従来通り

はっきり言うと、『新～』のゲームシステムは、以前とほとんど一緒である。キャラ同士の会話でシナリオが始まり、プレイヤーフェイズで自軍ユニットを動かし、敵を攻撃。こちらの行動が終了したらエネミーフェイズとなるので、敵の攻撃に耐える。敵を全滅させられれば（基本的に）クリア。基本部分が完全に構築されていた証拠といえよう。

⇧マップ上で使用できるコマンドなんかも、ほと～んど同じ。過去のシリーズをやり込んだ人なら問題なし

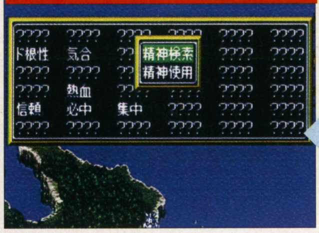
⇩自軍のユニットは青色。緑は味方NPCで、赤や黄色のが敵ユニットになる

精神コマンドはどうなる

現在判明しているのは「根性」や「足かせ」など。『第4次～』にあったものはあらかた使えると見て良さそうだが、新しい精神コマンドもきっと追加されるだろう。

⇦「熱血」。なお、今回の「気合」は戦意＋10

精神検索がより便利に

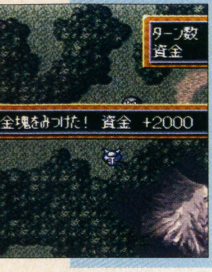


⇧この画面で直接精神コマンドが使えるようになる。便利、便利

⇧インターミッション中にもロードできる

アイテム検索はある？

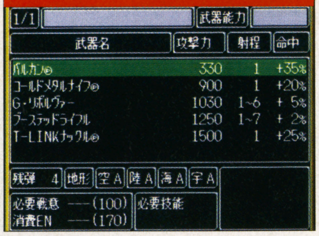
精神コマンドの中に「探索」の存在が確認されているので、『第4次～』と同じくアイテム探索があるとみて間違いないだろう。前回は賛否両論だったが、今回は…？



整理改善されたステータス画面

ステータス画面も、レイアウトが少々変化したものの、内容はほぼ以前と一緒。ただ、パイロットの特殊技能やユニットの特殊能力が大幅に増えているので、その辺について深く追求していこう。

武器能力はさほどかわらず



武器名	攻撃力	射程	命中
バルカン砲	330	1	+35%
コールドメタルナイフ®	900	1	+20%
G・リボルヴァー	1030	1~6	+ 5%
ブーステッドライフル	1250	1~7	+ 2%
T-LINKナックル®	1500	1	+25%

⇧ちなみにコレはR-1の武器。リュウセイはこの名を叫ぶ!

ユニット能力

大きな変化は、『第4次～』にあったユニットサイズの表記が消えていること。リアルロボットやスーパーロボットという、明確な区分はされないのか？ちなみに強化パーツに関しては、作品の関係上、ALICEとファティマがなくなった。

ユニットサイズの概念はない？

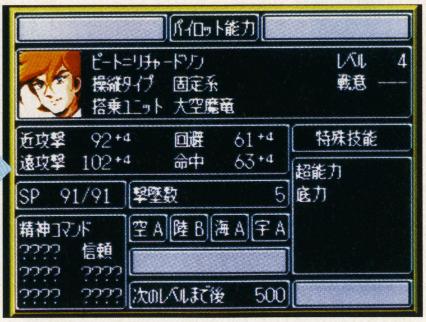
⇧ユニット改造は、『第4次～』と同じシステムになってます

特殊能力

変形、分身、Iフィールドなど以前登場したものに、シャイニングガンダムのスーパーモードやレイズナーのV-MAXなどが追加。特に後者はかつてない威力。

パイロット能力

パイロット能力には、いくつか変更が加えられた。まずは、直感・技量という項目が消えている。直感が消えた要因は定かではない。技量が主に効力を及ぼしていた精神コマンド「手加減」は、「相手よりレベルが高ければ止めを刺さない」に変更されている。それから、気力が戦意という表記に変わっている。残念だが、この変化が何を意味するかは不明（現段階では、攻撃を受けると1ずつ減っているが…？）。また、撃墜数には何か秘密があるらしい。



⇦不必要なものはすべて切り捨てた、実にスッキリしたデザインである

直感がないが、2回行動は？

『第4次～』までは直感が130になると2回移動ができるようになったが、今回直感の項目はない。恐らく、『魔装機神』のように「2回移動」の特殊技能を覚えることで可能となるのだろう。

⇧『魔装機神』でも、一番重要な特殊技能だった

特殊技能の詳細

パイロットの特殊技能には、レベルが存在するものもあり、レベルが高いほど高確率で技能が発動される。今までは16分のX（レベル数値）だったので、『新～』でもこれが採用されることになる？

注目すべきは社長！

⇧まさに、「オレは社長で小学生」を反映してます

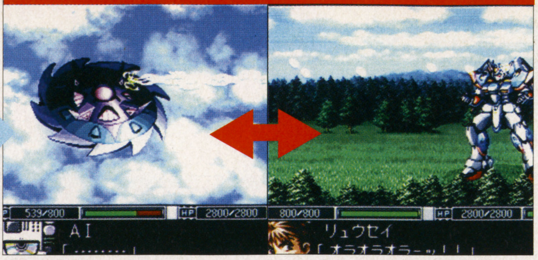
- **ニュータイプ**…ガンダム系パイロットがファンネルなどニュータイプ専用武器を使用できる。また、命中&回避に＋8
- **強化人間**…効果はニュータイプと同じだが、命中&回避は＋5
- **シールド防御**…シールドを装備したユニットに乗っている場合、レベルに応じてダメージを半減
- **切り払い**…ビームサーベルを装備しているユニットに乗っている場合、レベルに応じてファンネルなど実弾兵器を無効化する
- **底力**…ユニットのHPが少なくなると、クリティカルヒットの確率が50%アップする
- **連続攻撃**…レベルに応じて敵を2回連続で攻撃する。その際、残弾やENは一切減らない
- **カウンター**…白兵武器を装備したユニットに乗っている場合、レベルに応じて敵の攻撃を回避して、クリティカルで反撃する
- **野性化**…戦意が130を超えると攻撃力が1.5倍になる。ダンクーガの藤原忍が持つ能力
- **社長**…敵を倒した時に得られる資金が1.5倍になる。トライダーG7の竹尾ワッ太が持つ能力
- **超能力**…精神コマンドの消費が20%オフになる。また、近攻撃、遠攻撃、命中、回避に＋4。大空魔竜隊が持つ能力
- **明鏡止水**…石破天驚拳など、明鏡止水の境地が必要な武器を使用することができる。Gガンダムのドモンや東方不敗が持つ

特殊技能とCPU強化で戦略性は飛躍

過去の作品では、CPUの思考には「とにかく突進」「攻撃範囲内に敵を発見したら移動開始」「弱い者から狙う」などのような単純なルーチンしか用意されていなかった。そのため、比較的力押しでも容易に勝利を収めることができた。『新～』では、「特定の敵を倒さない限り増援が続く」「特定の相手ばかりを狙う」「護衛ユニットを毎ターン製造」など、敵の動きにも変化が見られるようになる。今までのように「片っ端からブッ倒す」のではなく、「キチンとした手順で敵を倒していく」ことが重要になってきそうだ。

補足になるが、追加された特殊技能の影響で『新～』での戦闘は「攻撃したら反撃を受けての1セット」で終わらなくなっている。連続攻撃やカウンターの特殊技能があり、発動した場合は再度攻撃に移れるようになる。しかも、再攻撃時には武器の残弾やENの消費なしという特典つきだ。これを利用すれば、「HPが減ると撤退する」敵を強引に倒して資金を稼ぐ作戦も容易になる。

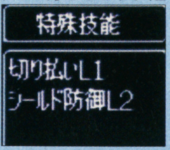
敵味方1回ずつの攻撃では終わらない



名前のある強敵はきっと倒しづらくなる？

パイロットの特殊技能は超重要

『魔装機神』をプレイしたことのある人なら、連続攻撃の技能がどれだけ心強く、かつ恐ろしいものなのかは身に染みて分かるはず。連続攻撃やカウンターだけではなく、今回から追加された技能はどれもが戦闘に密接に関わってくるものばかり。精神コマンドだけで使うキャラを選んでいく時代はもう終わりだ。



お気に入りが使えるといいんだけどね

特定の相手を執拗に狙う！

この人とか？

やっぱり、この人はアムロばっかり狙ったりして

護衛を毎ターン作り出す！

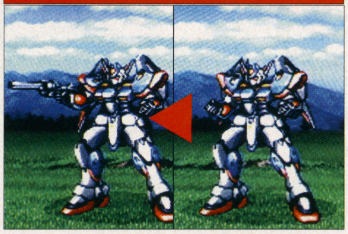
こいつとか？

DG細胞で増殖しまくりそうですな

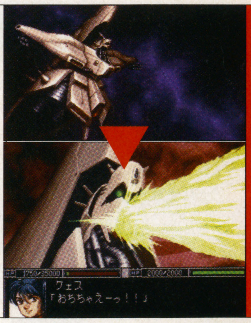
戦闘シーンを演出するカットイン

今回から採用された「カットイン・システム」。これは、強力な武器を使用するときなど、画面が切り替わってドデカい専用のグラフィックが登場するものだ。『第4次～』にあったコンバトラーVの超電磁スピンをより大きく、よりハデにしたようなもの。

武器はキチンと構える！


カットインではないが、特定の武器を構えるロボットも多数存在する

ハイメガ粒子砲（α・アジール）

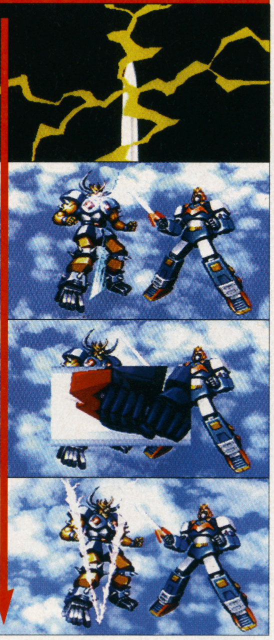


敵にもカットインは使われている。ところで、今回クェスは敵として登場

ガウルカイザー（ガイキング）

大空魔竜頭部の目から、R-TOPEの対空レーザーみたいなのが発射

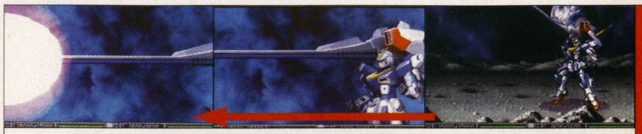
Vの字切り（ボルテスV）


胸部に付いているW型の飾りが剣（天空剣）に変化。それで一度右肩から袈裟斬り。股まで斬り込んだら、手首を返して左肩まで一気に斬り上げる

ドライダーバードアタック（トライダーG7）

胸の鳥形マークからエネルギーを飛ばす。そのエネルギーは鳥を形造り、敵ロボットの体をズタズタに切り裂く。名前の通りの技である

メガビームキャノン（Vガンダム）


スーパーロボットだけでなく、リアルロボットにもカットインはある

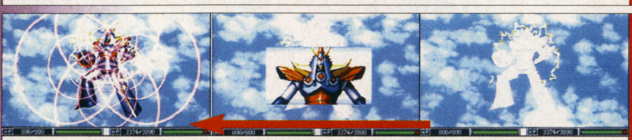
ゴッドバード（ライディーン）

リアルサイズになっても要は一緒。ライディーンが変形、敵に体当たりをかます

シャイニングフィンガー（Sガンダム）

長い長～いセリフを言った後、シャイニングガンダムが奥からズームアップ

ゴッドボイス（ライディーン）


ライディーンからはもう1つ。胸から強力な破壊音波を発する

まんまるにデフォルメされたチョロQが
さらにかわいくパワーアップ！

チョロQ2

CHORO Q2

多彩なコースを自分だけのオリジナルマシンで爆走する『チョロQ』シリーズの第3弾がついに登場！ 今回は編集部が入手した『2』の画面を一挙に公開。

レース	チョロQ2
	タカラ
PS	来春発売予定
	5800円

レースに勝ってチョロQをチューンナップしていこう

レースに勝って賞金を稼ぎ、改造パーツでマシンをチューンナップしていくカーレースゲーム『チョロQ』シリーズの最新作だ。今回はバージョンアップされた箇所や新システムなどを、もうすぐ発売される『チョロQVer.1.02』と併せて紹介していくぞ！

砂浜の上を走り抜けて行くチョロQ。これは前作にはなかった新しいコースだ

賞金を稼ぎマシンをチューンナップしていくという基本設定は前作と同じ

さまざまな面が強化されている

©TAKARA

さまざまなシステム面がバージョンアップ！

まずはパワーアップされたシステム面を紹介していこう。なお、操作方法やゲームの流れといった基本システムには変更がない。

すべてのコースが新しくなった

『2』になって、レースの舞台となるコースの数が大幅に増加した。しかも、前作と重複するものは1つもなく、完全に一新されている。また、今回は紹介できなかったが、2P対戦専用の特別コースも用意されている。

Ver.1・02のコース。このような前作のコースは1つも使われていない

川が目の前に広がっているコース。よく見ると川の底にCPUマシンが…

海上コース

海の上にかかった橋の上を進んで行くコース。島から島へ移動するようだ

砂浜コース

これは海辺を通過していくコース。砂にハンドルをとられそうだね

夜間コース

暗闇の中を走り抜けるコース。街灯の明かりを頼りにマシンを走らせる

選択できる車が60台以上に！

プレイヤーが操作するチョロQマシンに、20台以上の新車種が追加。これにより、選べるマシンの数が、なんと60台を越えた。これは、他のレースゲームの追随を許さない車種台数と言っていいだろう。ただし、前作と同じく各マシンの性能差はまったくない。

前作にはなかったマシンが続々と登場。どのマシンを選ぶのか苦労することになりそう

前作で活躍したマシンももちろん登場。これはVer.1・02のチョロQだ。

この他にどのようなマシンが用意されているのか、今から非常に楽しみだ

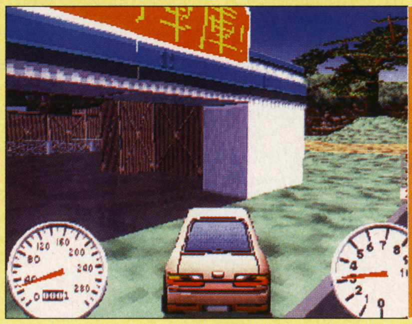
多彩な新機能によりレースの楽しさが倍増！

この『2』には前作にはなかった新機能が満載されている。そのうちのいくつかを公開しよう。

秘密がいっぱいの「チョロQタウン」

前作ではトップメニューからショップの項目を選ぶことで、すぐにお店に行くことができた。しかし今作では「チョロQタウン」という街の中を愛車で走り回り、各ショップをプレイヤー自身が見つけ出さなくてはならないのだ。いくつかのショップは、愛車がパワーアップしていないと行くことができない場所に建っているぞ！

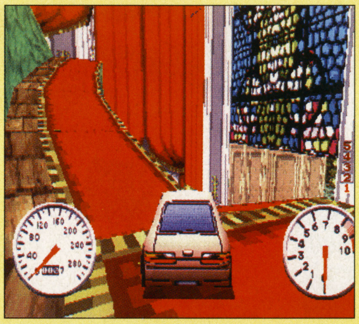
車庫の奥には…



車庫が見える。プレイヤーが登録した他の愛車がここにあるのかも…

緑あふれるチョロQタウン。この街には数多くの秘密が隠されているという。その秘密とは？

正面のはるか彼方に怪しげな城が見える。城の中にはなにがあるのかな？



ここはどうやら建物の中らしい…

パーツショップが複数ある？

街にはさまざまなお店があるらしい。その詳細は残念ながら今のところ不明

レースの鍵を握る「ブレーキ」パーツ

新パーツの「ブレーキ」は、効き具合によって種類が分かれている。しかし、良く効くブレーキが必ずしも有効とは限らない。なぜなら、タイヤのグリップ力が伴わないとロックしてしまい、ハンドルが効かなくなるからだ。ブレーキはタイヤとの相性やコースに合わせて慎重に選ぼう。

前作のパーツショップ画面。このようにブレーキのパーツがなかった

制動力があるほど良いとは限らない

タイヤや走るコースなどに併せて、うまくブレーキをセッティングしよう

愛車の走りを眺める「リプレイ機能」

この『2』には、自分の走りをさまざまな角度から見ることができる「リプレイ機能」が搭載されている。前作ではワールドグランプリで優勝しなければ見られなかった愛車の走行中の雄姿を、これでいつでも見ることができるぞ。

愛車の雄姿が見たいというユーザーの要望に応え搭載されたリプレイ機能

レース中は絶対に見ることができないアングルから愛車を眺められる角度

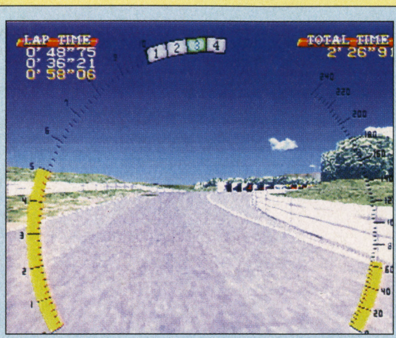
山あり谷ありのコースでリプレイ。アクション映画を見ているようだ

発売日が間近に迫った『Ver.1.02』をチェック!

ここからは、もうすぐ発売される『チョロQ』のバージョンアップ版『Ver.1.02』を紹介しよう。このソフトは、前作より車種が大幅に増えているんだ。ちなみにその他のシステムとゲーム内容は、前作と同じになっている。

最初に選択できるコースはこの3つだ。キミならどこから挑戦する？

プレイヤーの愛車として選択できるマシンが増えたのが、この1.02の特徴

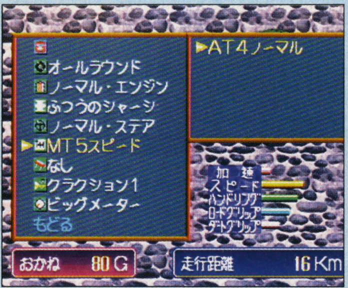

このように視点を切り替えられる

お金を稼いでチューンナップする

特定のレースに出走し3位以内に入賞すると、各順位に設定されている賞金が貰える。その賞金を使ってパーツを購入し、自分の愛車をチューンナップしよう。

3位以内に入賞すると賞金が貰える。賞金額はコースの難易度に比例する

パーツの種類はこんなにあるんだ



チューンナップでパワーアップだ!

3つのモードでレースを楽しむ

レースのモードは全部で3種類ある。ただし「ワールドグランプリ」だけは最初から選択できない。

スプリントレース

コンピュータが操る9台のマシンと順位を競うモード。初めに参加できるレースは全部で3つあり、その全レースで3位以内の入賞を果たすと、他のレースに参加できる。また、3位以内に入賞するたびに賞金が得られるぞ。

9台のマシンを相手にしてレースを行う。上位入賞を目指して頑張ろう

いろいろなコースが用意されている

順位が3位以下だと賞金が貰えない

フリーラン

参加可能なレースのコースを、プレイヤーのマシン1台で試走するモードだ。ここで、ほかのモードでなかなか入賞できないコースを練習走行しよう。

プレイヤーのマシン1台のみで走る。ちゃんと走行タイムが表示されるぞ

このモードで走りのテクニックを磨こう

ワールドグランプリ

7つのスプリントレースで、上位入賞を果たすと選択できるようになるモード。全7戦を戦い抜き、総合ポイントで順位を競うのだ。

上位入賞を果たした猛者たちのために用意されたレース。優勝を狙おう!

シューティング エースコンバット2
ナムコ
PS 来春発売予定
価格未定
メモリーカード対応（ブロック数未定）
ネジコン対応

空中戦の緊張感が味わえるシューティングに システム&グラフィックを強化した続編登場!!

ACE COMBAT 2

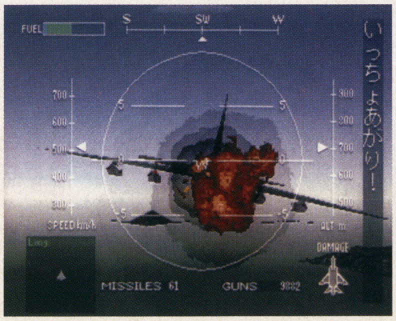
エースコンバット2

ジェット戦闘機を操縦して大空を駆け巡る、ドッグファイトの醍醐味が見事に再現されていたフライトシューティング、『エースコンバット』第2弾。今回は開発中の画面写真とともに、気になるゲームシステムを初公開！ システム、グラフィックともに前作をはるかに越える内容になった『～2』の魅力を余すところなく紹介していくぞ！

➡背景や戦闘機の描き込みが緻密になっている

前作の発売より1年余り…鋼鉄の翼たちに再び飛翔の時が来る

『エースコンバット2』の第1の魅力は、写真を見てもわかるように、グラフィックのクォリティが大幅にアップしているところ。前作ではテクスチャを施されながら、ポリゴンの角張った感じは否めなかった戦闘機も、機体ラインがリアルに表現されるようになった。さらに、背景のビルや橋も描き込みが緻密になったうえ、前作よりも遠くまで表示されるようになった。さらに、どのステージでも高度をあげると雲海上を飛行することができるらしい。



➡前作でも上昇すると機体の前方を断雲が流れるという演出があったが…

ネジコン、アナログジョイへの対応はどうなる？

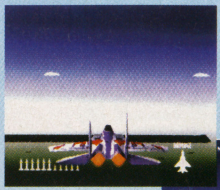
このゲームに限らず、フライトシューティングといえば、ネジコンを始めとするアナログコントローラへの対応が気になるところ。現在のところ、SCEのアナログジョイスティックへの対応は未定だが、ネジコンについては前作同様対応が決定しているそうだ。

➡ネジコンを使用すれば左右の旋回やローリングの幅がアナログになる

©(株)ナムコ ※記事中の画面写真は②と表記されているものを除いてすべて前作のものです。また、『エースコンバット２』の画面は開発中のものです。

システムは前作を基にリニューアル 30を超えるミッションがプレイヤーを待つ

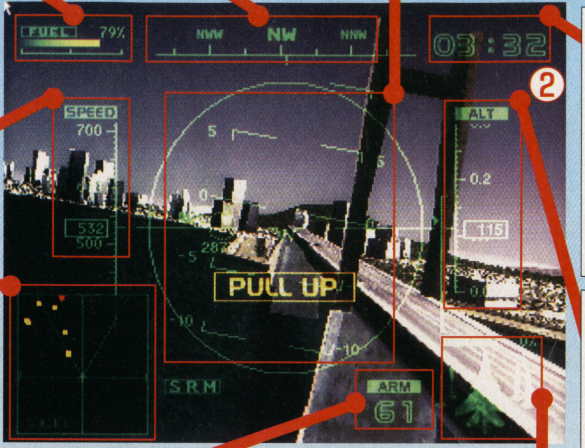
操作方法や計器の配置など、『～2』のシステムは前作とほぼ同じ。ただし、速度や高度を表示する計器が細かい数値を表示してくれるようになっているなど、細かい部分が改良されている。また、前作では17だったミッション数は、30以上とほぼ倍の数になった。種類の方も巡航ミサイルの迎撃や敵の識別など実に豊富だ。さらに、ステージによっては基地からの離着陸も再現されているのだ。



⬇ミッションの中には、遂行までの時間が制限される緊張感の高いものもある

⬆コックピットからの視点と、自機後方の視点を切り替えて遊べるところは前作と同じ

コックピット各部の名称



燃料計
燃料の残りをバーとパーセントで表示。0になるともちろん墜落する。

絶対方位計
自機が今向いている方向を、東西南北で表示している。

機体水平線・ミサイルレンジ・ピッチ対照線
機体水平線は機体の左右、ピッチ水平線は上下の傾き幅を表示。ミサイルレンジはミサイルがロックオンできる範囲を示している。

時計
作戦の経過時間を表示。今回は、遂行に時間制限の設けられた作戦もあるのでけっこう重要だ

高度計
現在の高度を表示。速度計と同様、目盛り中央にある四角の中に細かい数値が示される。

速度計
自機の対気速度を時速で示している。現在の速度は四角の中に表示。

索敵レーダー
周辺にいるターゲットの位置。赤が空中で、黄色が地上の目標を表わしている。今回は自機の視界が判るようになった。

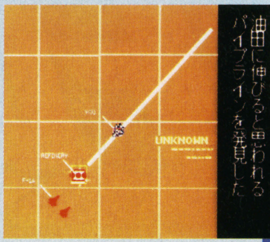
武器残弾数
装備している誘導ミサイルの残数。前作と同じくミサイルは、対空、対地両用らしい。

機体ダメージ
機体の損傷度をパーセンテージで表わしている。100%に達すると作戦失敗となる。

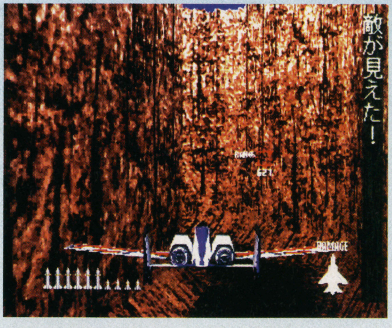
ゲームの途中でシナリオが分岐することも

前作のゲームシステムは、戦いながらスゴロク状に区切られたマップを進んでいくものだった。『～2』でもこのシステムは踏襲されるが、今回はさらに、プレイヤーの意志によってストーリーが分岐する。分岐の条件は、プレイヤーが行動を選ぶものから、戦闘中にある目標を破壊するなど一つに限らない。

⬇ミッションを遂行し、拠点と制空権を獲得することによって、マップの中枢へ進める



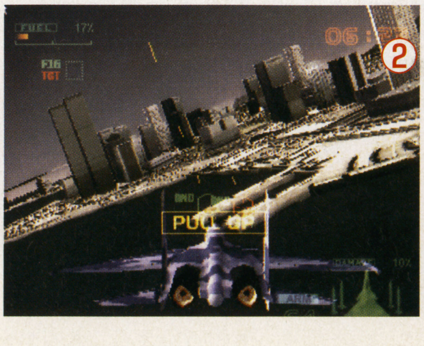
⬆一見作戦に関係ないものでも、破壊することによって新たな道が開ける可能性が…



➡ストーリーが分岐するということはエンディングが複数あるのかも

前作に登場した機体は『～2』でも使用可 さらに新戦闘機登場の可能性も…

古くはF-4から、最新はF-22までさまざまなジェット機を使用するところが『エース～』の魅力のひとつ。今作品でも前作に登場した16機はもちろん使用可能で、さらに新しい機体が登場するぞ。何が登場するかは下の写真をよく見て欲しい。機体を真後ろから見ているのでシルエットが今ひとつはっきりとしないが、主翼の前に小さい補助翼が突き出している。こういった形の機体は前作にいなかったはずだが…。なお、前作ではフェニックスをモチーフにしていた機体の塗装も、新しくなる。



➡この機体はもしかして、ロシアの新鋭戦闘機「SU-35」では？

『エースコンバット』に登場した16の戦闘機

前作でプレイヤーが使用できた機体は以下の16機。最強だったのは敵に捕捉されにくく、性能が安定していたF-22だが、はたして『～2』ではどうなるのだろうか？

PS版は「Ver.Ⅱ」だから当然この2人も使えるぞ!!

黄 星京(ファン・ソンキョン)

最初のバージョンで隠しキャラだった黄星京。成美那の父である成家式大刀術師範、成漢明の弟子。美那を妹のように思っている。国を救うといわれている、ソウルエッジ捜索の任務に志願する。

セルバンテス・デ・レオン

最初のバージョンで隠しキャラだった、海賊のセルバンテス。ヴォルドの主人である死の商人ベルチーに、ソウルエッジの探索を依頼されるが、現在はソウルエッジに魂を奪われてしまい、操られている。

アーケードで人気を博した本作。PS版はリニューアルバージョンである「Ver. Ⅱ」から使用可能となった、セルバンテスと黄星京を加え、全10人による真剣勝負が繰り広げられるのだ。

登場キャラクタ紹介

ソフィーティア アレクサンドル

ヘパイトスの神託を受けソウルエッジの破壊に旅立つ。

ジークフリート シュタウフェン

父の仇を討つため、最強の武器を欲する。

御剣平四郎

ゲームの主人公。鉄砲より強い武器を求めて戦う。

格闘アクション **ソウルエッジ**
ナムコ
PS 12月20日発売予定
5800円(特別限定版9800円)
メモリーカード対応(1ブロック)

©NAMCO

キャラと操作系はアーケード版「Ver.II」のシステムを採用

アーケードからの移植作である3D格闘アクション『ソウルエッジ』。PS版では、使えるキャラクタの数やバランスなどが調整された「Ver.II」のシステムが採用されているが、次ページで紹介するように、いくつかのオリジナル部分も付け加えられている。

各キャラクタが共通の操作で出せる技は「基本技」「避け&避け攻撃」「ガードインパクト」「クリティカルエッジ」の4つがある。

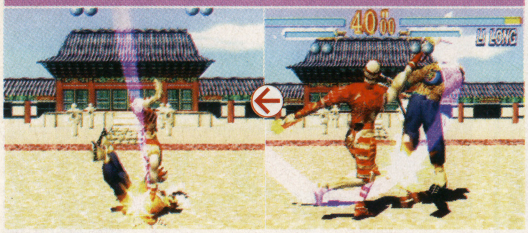
このゲームの特徴となっているのが武器の存在。体力ゲージの下にある、短い剣の形をしたものが武器ゲージ。このゲージは、相手の武器による攻撃をガードすると減っていき、0になると武器が壊れてしまう。武器がなくなってしまうと、そのラウンドは素手で戦わなくてはならなくなり、相手の武器による攻撃をガードしても、体力を削られてしまうなど、かなり不利な状況となってしまう。なお、武器ゲージはラウンドが変わると一定量回復する。

リング外には、相手からの攻撃以外では落ちることはない

武器破壊

武器が壊れても、次のラウンドには約7割分くらいゲージが回復する

武器破壊



「Ver. II」で追加された浮かせ技で、簡単に空中コンボが可能に。写真では大ダウン攻撃をヒットさせている

同じ系統の技がぶつかると、鍔ぜりあいと呼ばれる状態になることもある

基本技

□、△、○の各ボタンを押すと、それぞれ横斬り、縦斬り、キックで攻撃する。方向キーを下に入れながら攻撃すると、下段技になる。

○キック　△縦斬り　□横斬り

横斬りはスキが少なく、縦斬りはスキが多い。立ち状態での縦斬りは、しゃがみガード不可の中段属性の技になる

避け&避け攻撃

方向キーを「下下」または「下上」と操作すると避け動作をする。このときに攻撃をすると、避け攻撃という技がでる。

奥避け　手前避け

うまく使えば有効な避けだが、相手が横斬りを繰り出した場合には、攻撃があたってしまう

前+× ガードインパクト

方向キーの前と防御ボタンを同時に押すと、ガードインパクトという技が出る。このときに武器攻撃を受けると、相手の攻撃を弾き、自分が先に行動できる。

ソフィーティアが黄星京の攻撃を弾き、お互いに硬直している瞬間

□+△+○ クリティカルエッジ

武器ゲージの3分の1を消費するが、威力の高い特殊技、クリティカルエッジ。攻撃ボタン3つ同時押しで発動する。この攻撃がヒットすると、武器からキレイな残像を残し連続攻撃をたたき込む。見た目にも壮快な技だ。

セルバンテス「ジオ・ダ・レイ」

クリティカルエッジと似た属性を持つ「ジオ・ダ・レイ」。この技は武器ゲージを消耗するが、敵の武器ゲージも大きく削る

ヴォルド

亡き主人の最後の望み、ソウルエッジの入手を決意。

ロック

なくした記憶を取り戻すため、ソウルエッジが欲しい。

李龍（リ ロン）

恋人の仇、御剣をおびき出すためソウルエッジを狙う。

タキ

愛刀「裂鬼丸」を強くするソウルエッジを求める。

成美那（ソン ミナ）

救国の剣ソウルエッジを求めて戦う女武道家。

いまのところ判明しているPS版ならではのオリジナル要素は4つ

PS版の『ソウルエッジ』は、アーケード版の忠実な移植だけにはとどまらず、コンシューマならではのオリジナル要素がいくつも追加されている。これでゲームセンターでやりこんだ人も、まったく違った感覚でプレイできることうけあいだろう。

ここでは、現在判明しているPS版のオリジナル要素を4つに分けて、徹底検証していく。

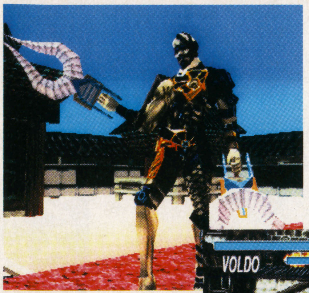
⬆この写真はいったい…。その答えは、このページに隠されている

リーチ、威力が変化

武器チェンジシステム

PS版『ソウルエッジ』の、ほとんどのゲームモードで採用される予定の「武器チェンジシステム」。

キャラクタごとにいくつかの武器が追加され、それを自由に選択して戦うことができるのだ。武器により攻撃力、防御力、武器耐久力などが変わり、また、武器ゲージが回復するなどといった特殊能力を持つ武器もあるのだ。ただし、後述するエッジマスターモードで武器を入手してからでないと、武器を選択することができない。


⬆ヴォルドの新武器。牛の角を思わせるデザイン

➡これもヴォルドのもの。極刑に使われるギロチンの刃のようだ

⬆「VSモード」のキャラクタ選択時に、武器の選択が可能

⬆➡やってくれました。タキの新武器のひとつ、十手。忍者とは思えない武器だけど、いい感じだ

同キャラ対戦も安心

キャラクタモデル&カラー

以前ナムコが募集した、コスチュームデザインコンテスト。PS版では各キャラクタにコンテストに入賞した衣装を着たモデルが追加され、キャラクタを5タイプの中から選択できるようになった。

また、アーケードにはなかった、セルバンテスの2Pモデルも追加されているので、それも注目だ。

選択コマンド（1P側）	
1Pモデル ノーマルカラー	□
1Pモデル アナザーカラー	△
2Pモデル ノーマルカラー	×+□
2Pモデル アナザーカラー	×+□
PSオリジナル カラーモデル	○

⬆ヴォルドの1Pモデルのアナザーカラーは赤。さらに色物キャラになれるぞ

武器破壊

もちろんあります

オープニングムービー

PS版ではアーケード版であったものとは別の、オリジナルのオープニングが挿入される。PS版の『鉄拳』シリーズと同様に、コンピュータグラフィックを駆使したハイクオリティムービーが、約2分ほど流れる予定となっている。

きっとこのムービーで、各キャラクタたちがソウルエッジを求める理由が語られることになるであろう。

⬇李龍の編笠がみょうに似合っているシーンや海賊船のシーンが。気になるのはタキのカット。相手はいったい誰だ？

RPG風のモードが追加

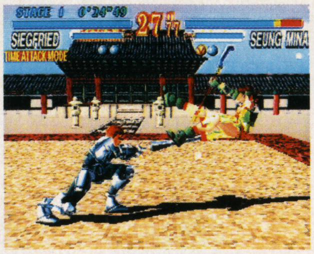
6種類のゲームモード

アーケード版では、次々にCPUを倒していくモードと、特殊コマンドにより遊べた「タイムアタックモード」があったが、PS版はそのほかにオリジナルモードが4つ追加され、これまでに公開されているものだけでも6つのモードがある。追加されたゲームモードのひとつ「VSモード」は、2P対戦専用のモードだ。

「アーケードモード」中にも、乱入して対戦は可能だ

タイムアタックモード

「アーケードモード」と同様にCPUを次々と倒し、そのクリアタイムを競うモード。強い武器を選べば、簡単にクリアタイムを更新することもできるぞ。



経過した時間は、体力ゲージの上に表示される。最速パターンを探せ！

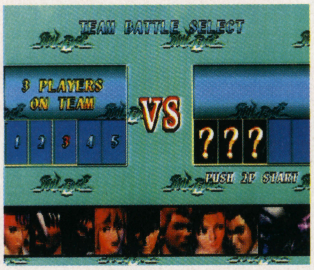
サバイバルモード

1本勝負でCPUと対戦していき、何人勝ち抜けるかを競うモード。消耗した体力ゲージは、敵を倒したときの残りタイムの量により、ある程度回復する。

ダメージを最小に抑えなくては、クリアはできないぞ

チームバトルモード

団体戦のモードで、それぞれ1人から最高5人までを選択し、勝ち抜き戦をおこなうモード。先に全員倒した方が勝ちとなる。



キャラクタセレクト画面。戦う順番も重要

結果発表。どういった展開で戦いが行われたかが、一目でわかる

エッジマスターモード

「エッジマスターモード」は、世界マップを順に巡り強豪たちと戦う、経験値のないRPGのような展開が楽しめるモードだ。

このモードでは、ひとつのステージをクリアすると武器を入手することができ、武器の選択ができるようになる。当然ステージ1では、各キャラが初めから持っている武器しか選択することができない。ここで入手した武器は、ほかのゲームモードでも使うことができるようになる。

やっぱり主人公の御剣を選択。スタート地点は日本

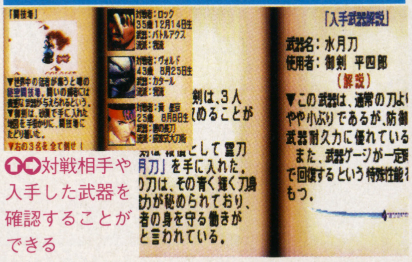
ステージ移動時は、ポリゴンキャラが動く

また、マップ上で×ボタン以外のボタンを押すと、「本を開く」「武器セレクト」「セーブ」などのコマンドが表示されたウインドウが開く。「本を開く」を選ぶとブックモードに切り替わり、入手した武器の解説、ストーリーの展開などを読むことができる。この本のページはポリゴンで表現されており、滑らかにページがめくれる様子を見ることができるぞ。

コマンドメニュー

ウインドウメニューオープン。中断するときはセーブを忘れずに

ブックモード



対戦相手や入手した武器を確認することができる

武器選択

装備した武器は、その場で横斬りと縦斬りのみ試し斬り可能

まだある？オリジナル要素

アーケードの『ソウルエッジVer.Ⅱ』では、10人のキャラクタを使うことができたが、なにやらPS版では、さらにもう1人使うことができるようになりそうだ。

まだ詳しいことは判明していないが、下の写真を見れば容易に想像することができるだろう。

キャラクタ選択部分の中央に見慣れない顔が。きっと、やっぱりあのキャラが…

ラスボス

ソウルエッジ

新デザインとなったレオンの画面写真を公開！

BIOHAZARD 2

BACK

男性主人公・レオンのキャラクタデザインを変更！

以前のデザインは前作に登場したクリスのコスチュームに近く、レオン自体の目つきも鋭かった。新バージョンでは、より警官らしい服装となり、レオンの目つきも優しい感じに変更された。

変更前のイラスト

新しいデザインに変更された男性主人公・レオンの画面写真を中心に、『2』の舞台となるラクーン警察署内を探っていく。今回はアイテム入手の要となりそうな、武器倉庫と射撃訓練場を公開！

アドベンチャー	BIOHAZARD 2
	カプコン
PS	97年3月発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

デザインが変更された男性主人公 画面写真もNEWバージョンで

『2』の男性主人公、レオン・S・ケネディのキャラデザインが、右にあるイラストに変更された。画面写真に見られるレオンも、このニューバージョンのデザインとなっている。きっちりと着込んだユニフォームが、いかにも新米警官といった雰囲気。ゾンビに襲われ、仲間とともに最上階に立てこもるレオン。彼はいかにしてこの危機を乗り切るのだろうか。

⇨レオンのキャラデザインが変更された。画面写真でもこのとおり

⇩ラクーン警察署のユニフォームも、イラストを忠実に再現

⇧背中のエンブレムなども、ちゃんと描かれているのに注目

レオン・S・ケネディ

ラクーン警察に数日前に配属になったばかりの新米警官。血液型はO型。署内のゾンビに追い詰められ、生き残った仲間とともに最上階に立てこもる。

同じアングルでエルザと比べてみる

今回公開されたレオンの画面写真を、前号で紹介したエルザの写真と並べてみた。やはり警官の制服を着込んだレオンのほうが、堂々と戦っているようにみえる…!?

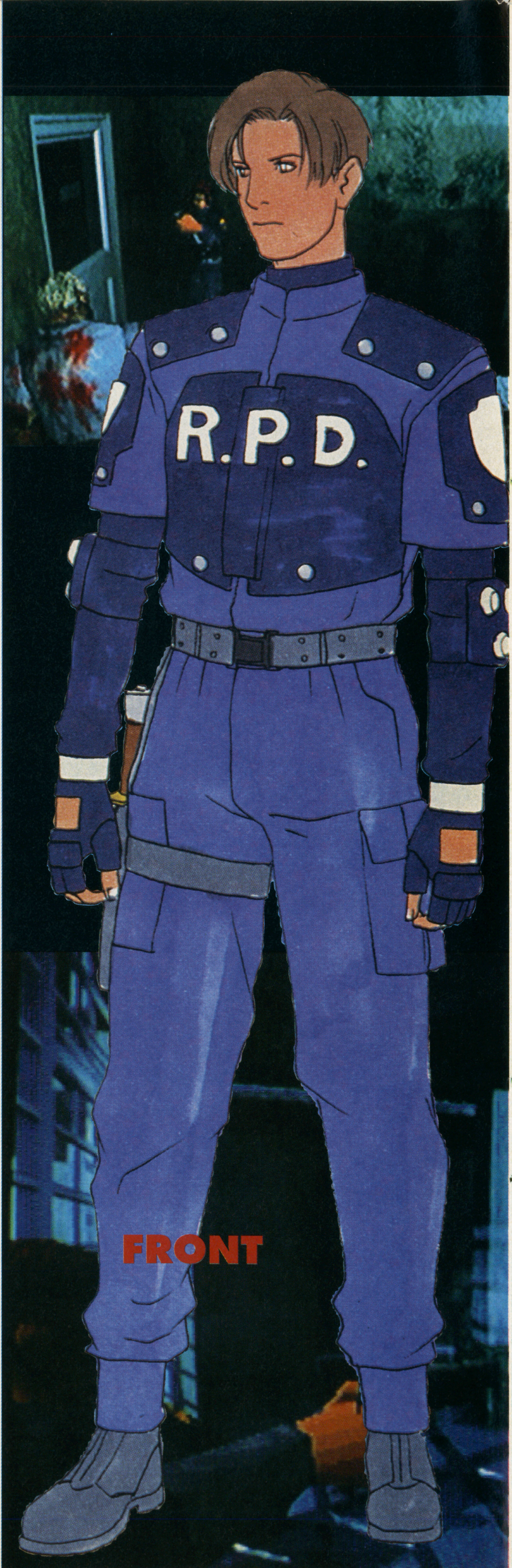
⇧これはオフィスのシーン。やはりゾンビの数の多さに圧倒される

ロビーで…

⇧レオンのほうがゾンビの数が多いように思える。エルザとの出会いなどはあるのだろうか？

所長室で…

⇧最上階にある署長室は、レオンのスタート地点か。机などをうまく利用しないと辛そうだ



武器と弾薬が手に入るかも……倉庫と射撃訓練場などの場所で

以前はエルザの画面からラクーン警察署内部各所を紹介したが、今回はレオンの画面を中心に「射撃訓練場」の様子をお伝えする。前作同様、この『2』でも武器・弾薬の入手が重要なポイントとなることは間違いない。特に今作は警察署内部が舞台となるため、「武器倉庫」や「射撃訓練場」といった、武器・弾薬などのアイテムに直結する部屋が多くある。もちろん、迫り来る怪物たちがそう簡単にはアイテムを入手させてくれないだろうが…。

武器倉庫のロッカーを見つめるエルザ。銃器らしきものが見えるが…

前号ではエルザの写真で紹介したシャッター。この先にはなにが？

レオンとエルザの能力に違いは？

武器倉庫には銃や弾薬がいっぱい？

1階にあると思われる「武器倉庫」は署員用の全銃器を保管しており、入室するには厳重なチェックをクリアする必要がある。おそらく、中には強力な武器があるのだろう。だが、最上階からスタートするレオンにとって、ここにたどり着くのは並大抵の苦労ではないことが予想される。

レオンは新米とはいえ警察官。最初から銃を持っているらしい

現在、画面写真に見られる武器は拳銃のみ

前作と同様に、最初のうちは弾丸を節約しての闘いを余儀なくされる

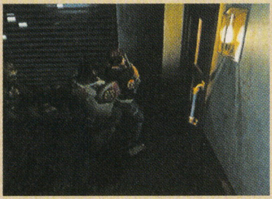
武器倉庫に入室するには、厳重なチェックを受けなくてはならないのだが

前作から「2」のクリーチャーを推測

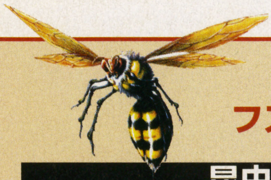
公開済みの画面からは、警官のゾンビと、おそらく元警察犬のゾンビ犬の登場が確認される。ここでは前作に登場したクリーチャーが、今作でも出る可能性を探ってみた。ラクーンシティを襲ったこの惨劇には、前作の元凶「アンブレラ製薬会社」が散布した生物兵器用ウイルスが関係しているらしい。悪魔の研究が生み出したウイルスは、シティでどんなクリーチャーを作り出すのだろう…。

人間

前作に登場したゾンビは、ウイルスに感染した研究所員。今作では警察官ということで、戦闘能力が前作より高まっているとも考えられる。生前の習慣が残っているとしたら、侮れない敵かも。



画面では警官ゾンビばかりだが、もしかしたら一般人ゾンビもいる？



フスク

昆虫

前作の昆虫類は死体にむらがることで感染。成長して、巨大化したものもいた。今作では地下駐車場やキッチンなどで、巨大化した虫を見ることができるかも。キッチンといえば……それだけはやめて！

ウェーブスピナー

ブラックタイガー

クロウ

ケルベロス

鳥・動物

ゾンビ犬は既に画面に登場。他の動物となると、屋内ならばネズミあたりが出てきそうだ。ベランダなど、屋外にでるとカラスに襲われそう。一般のペットなどがゾンビ化したら、別の意味でも恐い。

地下駐車場へと続く射撃訓練場で

初公開の「射撃訓練場」はその名の通り、署員が普段射撃の訓練を行っているところだ。パトロールへと赴く警官がここで銃器を受け取るため、同射撃場は地下駐車場の近くに設置されている。ということは、おそらく「武器倉庫」もこの付近にあるのでは…と思われる。普段銃器を使用する場所だけに、ここでも武器・弾薬などのアイテムを発見することができるかもしれない。また、地下駐車場は脱出経路となるのだろうか？

←→訓練場の入口付近。レオンの写真でブースの中へ続く入口がわかる

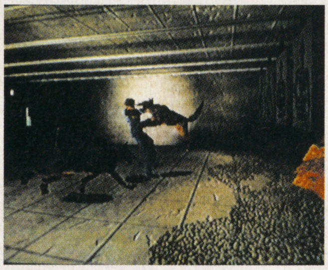
射撃訓練ができる？

訓練場には1～5つの射撃ブースがあり、その向こうには人型の的が下がっている。通常はこの的を手元に引き寄せ、ヒットした場所を確認できるようになっているのだが、画面写真を見るとゲーム中でも同じように、的を引き寄せることができるようだ。もしかしたら、実際に射撃訓練を行うことができるかもしれない。

↑ゲームでも、同じように的を引き寄せられるようだ。撃つこともできる？

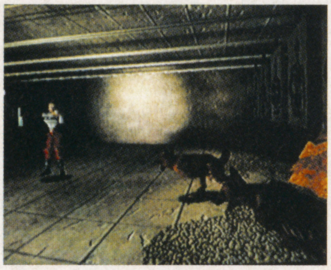
↓的を引き寄せて、ヒットした位置を確認できるようになっている

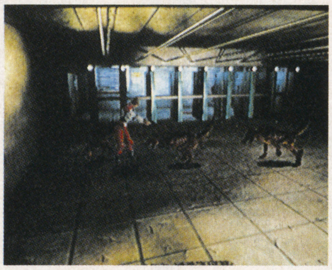
↑入口付近を別のアングルで見たもの。射撃用のブースが並んでいる



↑こう広い場所では、囲まれたら一巻の終わりとなってしまう

↓続々と襲いかかるゾンビ犬。どこか壁に穴でも開いているのだろうか





↑ブースの向こうに入ることもできる。ここにもゾンビ犬が群れている

生物兵器

一番気になるのはこの部類。完全に兵器として開発されたものだけに、感染による自然発生はないだろう。となると、やはり「アンブレラ」次第ということか。今度は何を作ったのだろう。

ハンター

キメラ

魚

これも警察署内ということで登場は考えにくい。鑑賞用の熱帯魚あたりはいそうだが、前作のように襲われることはなさそう。

ネプチューン

爬虫類

警察署内をヘビやトカゲが徘徊しているいるとは、ちょっと考えにくい。もしいるとしたら故意に持ち込まれたものだろう。ヨーンが地下駐車場あたりを這いずり回っていたら恐そうだ。

ヨーン

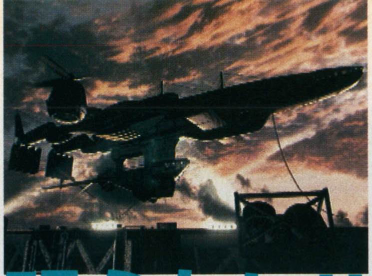
アダー

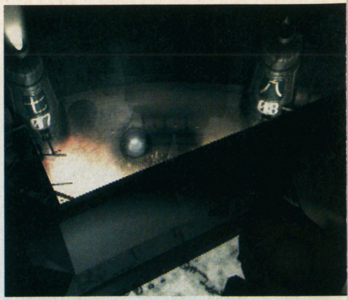
植物

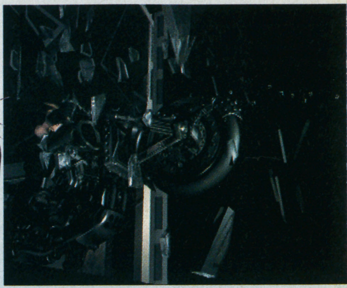
前作ではやはり人工的に作られたものだった。警察署にあるとすれば観葉植物の類か。こういった普通の植物が、ウイルスに感染して人を襲うようになるのかどうか。興味深いところだ。

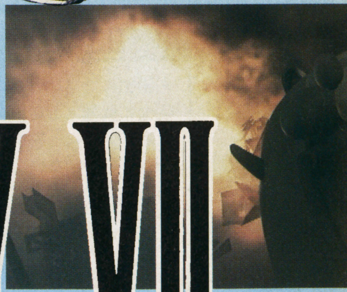
プラント42

発売に向けて加速!
新システムと敵の姿が明らかに!!









詳細はP34へ

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

RPG	ファイナルファンタジーVII
	スクウェア
PS	1月31日発売予定 6800円 メモリーカード対応（1～15ブロック） CD3枚組

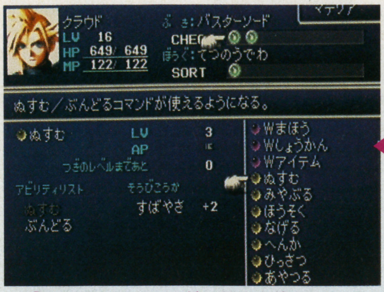
『VII』の新システムが遂に公開！　同時に、物語上の中核を成す敵「神羅カンパニー」の全貌も見えてきた。今回はその2つに焦点を当ててお届けする!!

©スクウェア／キャラクタイラスト：野村哲也

SYSTEM ①

ジョブとアビリティの進化型である「マテリア」システム

長らく謎だった『Ⅶ』の新システム。それが今回紹介する「マテリア」システムだ。マテリアとは『Ⅶ』の世界に存在する魔晄エネルギーが結晶化した物体。この世界では貴重なものとして取り引きされているらしい。これを各キャラが装備すると、そのマテリアの種類に応じて特殊能力（アビリティ）や魔法を使ったり、ステータスアップを図れるようになるのである。



つけたマテリアの持つ能力を使える！

店で売っている（？）マテリアを購入

マテリアは通常、店で売ってるらしいが…？ 一体幾らぐらいの価格なのか

POINT

バリアゲージの真相は？

戦闘画面中のバリアゲージ。これは防御魔法を使っている時の、その魔法の残り有効時間を示している。1キャラ2段の枠があるこのゲージ、上段が物理攻撃に対する残り有効時間、下段が魔法攻撃に対する残り時間を表示する。当然、防御魔法はマテリア装着時しか使えないので、マテリアのない時は使用しないゲージだ。

これがバリアゲージ。ダメージを軽減する防御魔法の残り時間が徐々に減っていく

マテリアを装備すると

魔法使用

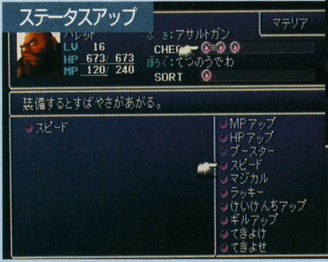
トード（カエル）の魔法もこの通り！

当然、マテリアをつけていないと魔法も、リミット技以外の特殊能力も使えない

次のページで「マテリア」の詳細をCHECK!!

HP、MPアップなどもOK。前作『Ⅵ』のアクセサリ的意味合いのマテリアもある

ステータスアップ



アビリティ使用

「ぬすむ」「ひっさつ」など各種コマンドを使えるようになるマテリアもアリ

TRANSPORTER

新しい乗り物が登場！その名はチョコボ車

厳密な意味ではシステム面に関係しないが、新しい乗り物も1種類公開された。その名もチョコボ車。見たままの、チョコボを動力にした車である。見た目もユニークなこの車、ストーリーの途中で何らかのイベントに関係して登場するらしい。

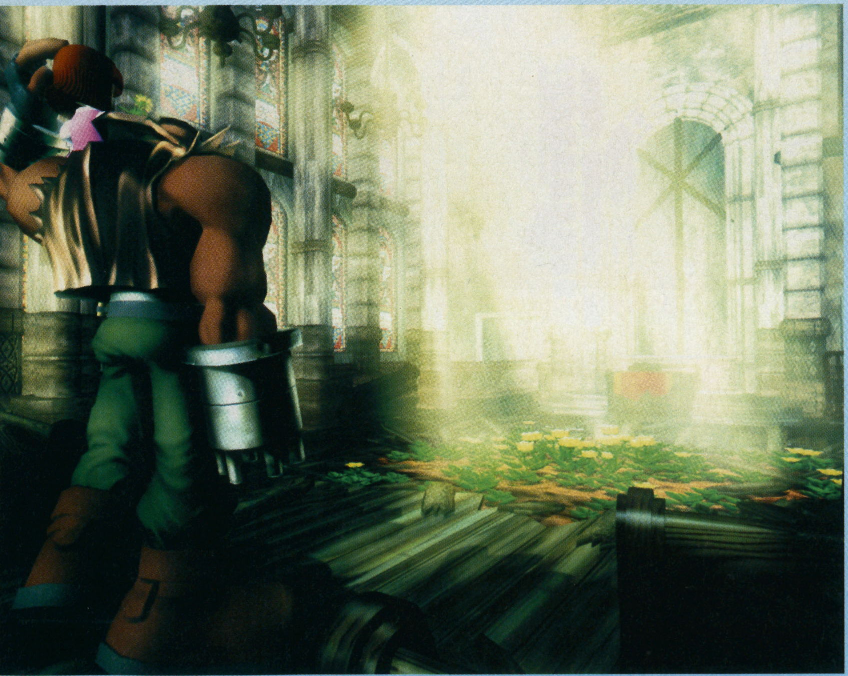
REAR

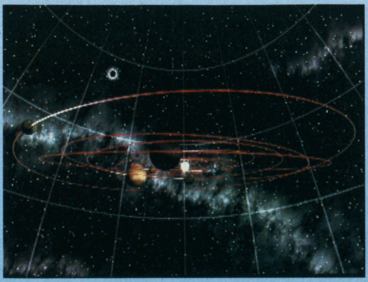
FRONT

キョトンとした顔つきのチョコボをつないだ車（馬じゃないから、馬車ではない）。なかなか微笑ましい雰囲気の乗り物だ

SIDE

横から見るとこんな感じに。見た感じでは、スピードはそんなに速くなさそう





SYSTEM ②

魔晄の結晶体「マテリア」の特性をCHECK!

『VII』では全キャラとも武器・防具を1個ずつしか装備できず、アクセサリ類の装備もできない。その代わり武具にはいくつかの「穴」があり、その数だけマテリアを装備できるのだ。マテリアは前述のように、つけると魔法を使えるものもあれば、アビリティ(特殊能力)を使えるものもある。まさに、1つで複数の能力特性を持つのがマテリアなのだ。

⬆戦闘終了時に取得(?)したりショップで購入することでマテリアを手に入れていくらしい

➡武器や防具の穴に球体であるマテリアを装備して戦闘力を高める

Matelia

「マテリア」の種類は5つ その中身を系統別に検証

『V』のジョブと『VI』の魔石の両システムの特性を取り入れ、1つで複数のバリエーションを持つ「マテリア」システム。各キャラが装備できるマテリアは独立マテリア、コマンドマテリアなど5種類に別れ、それぞれ能力が異なる。ここではその特性をチェックしていくとしよう。

⬆魔法を使うなら魔法系のマテリア、特殊能力ならコマンドマテリアなどを装着する

マテリア装備画面解説

❶…装備中の武器の「穴」の数を表示。写真の剣の場合、2つの穴にマテリアを2個装備できる。

❷…現在装備中の防具と、それに開いている穴を示している。❶と同様にマテリアを装備できる。

❸…選択中のマテリアの名前と、その主な効力を表示している。

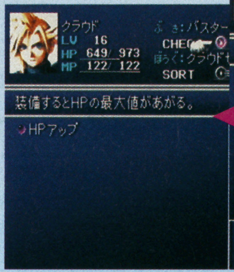
❹…選択中のマテリアの強さ、装備効果、装備した場合に使えるアビリティを記している。

❺…所持しているマテリアの一覧表。名前の前についているカラーチャートがそのマテリアの種類を示す

① 独立マテリア

前作でのアクセサリにやや近い意味合いのマテリア。キャラのステータスをアップさせるものや、通常攻撃を特殊攻撃化するものなどがこれに該当する。

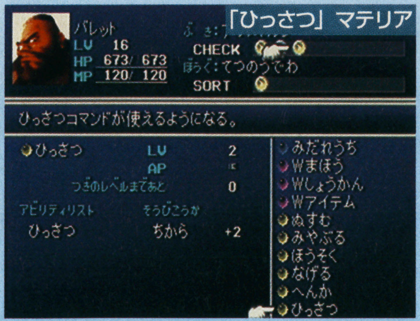
⬇キャラのHPがこのとおりアップするのだ



⬆ステータス強化系のマテリア。HP増加マテリアを着けると…

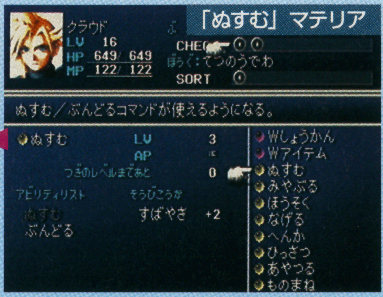
② コマンドマテリア

魔法以外の、使用できるコマンドが増えるマテリア。「ぬすむ」や「ひっさつ」「ものまね」など『V』で各キャラが持っていたジョブ特有のアビリティをコマンド化したものがこれに当たる。



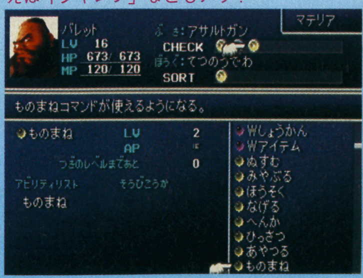
➡必殺技コマンド使用可能なものもある

⬆戦闘中に敵の持っているアイテムなどを盗むことが可能となる

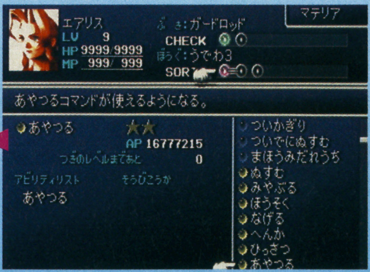


⬆例えば「ぬすむ」マテリアをつけてみると…

⬇他にも多くのコマンドマテリアがある。例えば「ジャンプ」などもアリ?



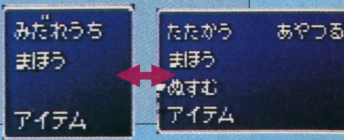
⬆敵同士で戦わせることができる



⬆「あやつる」マテリアをつけると、敵との戦闘に突入した時に、その敵を操って…

コマンドマテリアは何個装備可能?

コマンドウインドウを見ると、4種類と8種類表示のものが。どうやら基本コマンドを除き、6つ以上コマンドマテリアを装備できるらしい。

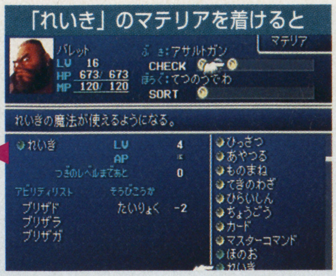


③魔法マテリア

つけた属性の魔法が使用可能となるマテリア。例えば「ほのお」だと炎系の魔法が使用可能となるというワケ。他にも冷気系の魔法をつかさどるものや雷撃系、回復系、治療系、蘇生系など多岐にわたる種類のものがある。また、この魔法マテリアは経験値を得ることで強化（成長）できる。

↑ヘイスト（時間短縮）の魔法を使った光景。まさにマテリア様々だ

↑ブリザドを使える。ただし、ブリザラなどの上位魔法はまだ使えない



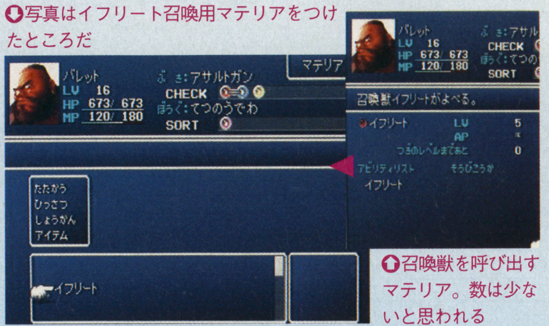
↑冷気の属性を持つマテリアを入手！ 早速これを装備してみると…

④召喚マテリア

読んで字の如く、召喚魔法を使えるようになるマテリア。ただし召喚獣を1回の戦闘で何度も呼び出せるかどうかは不明。少なくとも戦闘中2回召喚できるW召喚マテリアがあるのだが…。

↑体験版でお馴染みのリヴァイアサンもこれをつけて召喚する

↓写真はイフリート召喚用マテリアをつけたところだ



↑召喚獣を呼び出すマテリア。数は少ないと思われる

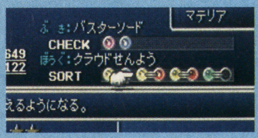
⑤支援マテリア

それ自体は単体で使用できないが、他のマテリアと組み合わせることで効果を発揮するマテリアだ。具体的には、魔法マテリアを使用した時のMP消費量を少なくするものや、コマンドマテリアにくっつけて使う「ついでに盗む」マテリア、通常攻撃を全体攻撃化させるものなどがある。マテリアの中では、独立マテリアと並び、もっともアクセサリ的な意味合いを持つ。

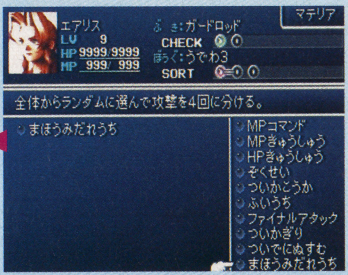
POINT

マテリアは最大16個まで付けられる

装備画面を見ると、武具には最大8個ぶんの穴枠があるのが分かる。つまり1キャラにつき16個までマテリアはつけられるのだ。



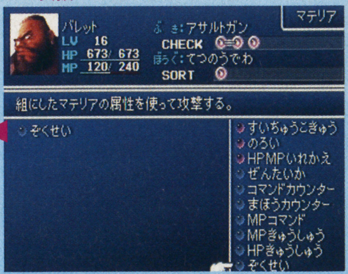
↑つけると支援効果が得られる。これは不特定多数の敵を攻撃するマテリア



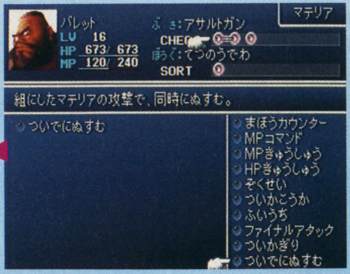
↑戦闘を有利に進めるための支援を行う…的なマテリアがコレ

↑これで、通常なら単体攻撃である魔法を全体にかけられるようになるのだ

↓こちらは魔法マテリアと組み合わせるタイプの支援マテリア



↑するとアイテムを投げる攻撃の後で盗む



↑これが「ついでにぬすむ」マテリア。これを「投げる」マテリアと組み合わせる

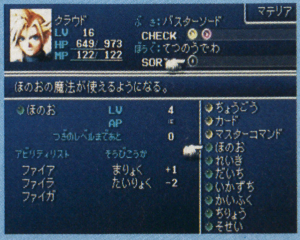
POINT

「マテリア」は成長する!!

前にも少々述べたが、コマンド&魔法系など一部のマテリアはレベルアップする。これは、使用回数を重ねてAP（アビリティポイント）と呼ばれる経験値を得ることで行われる。こうしてレベルアップした時の効果は、上位魔法や特殊技能を使えるようになるだけではない。そのマテリアを外して他のキャラにつけ替えた時に、つけ替えたキャラもいきなり上位魔法を使えるようになるというワケ。これはとても便利な特性なのだ。

↑それをつけるだけでファイラなどを使える

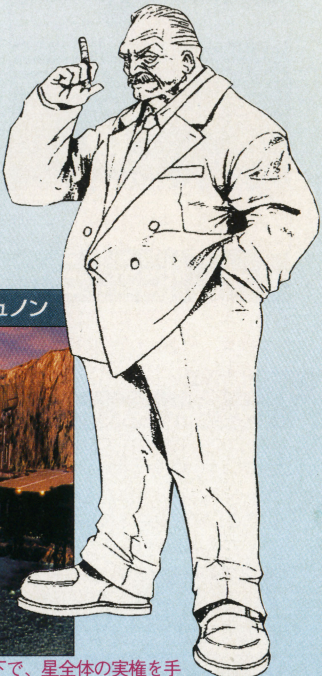
↑「ほのお」をつけたばかりの頃はファイアしか使えないが、レベルアップすると…



↑経験値（AP）をつむことで成長する。成長すると星マークが増えて、使用アビリティが増えていく

ENEMY

『Ⅶ』のストーリー上で、クラウドたち主人公パーティに敵対する組織が神羅カンパニーだ。神羅カンパニーとは、星の地殻エネルギー（？）を吸収して電力に変換する魔晄炉を開発した会社である。神羅は魔晄炉の開発によって文明を進歩させ、莫大な富を得て巨大企業にのし上がった。その結果、『Ⅶ』の世界では政治さえも神羅の意のままに牛耳られてしまっている。だが、一部の人々は魔晄炉がやがて星自体を食いつぶすことを予想しており、反神羅武装組織アバランチを結成して神羅とその私兵組織に対抗しているのだ。



SHINRA ELECTRIC POWER COMPANY

神羅 組織図

●プレジデント神羅

神羅カンパニー創設者。年齢は50〜60歳台？　いかにも腹黒そうな人物

●ルーファウス神羅

プレジデントの息子であり、副社長。危ない目つきのドラ息子という感じである

※社ロゴの通り、表向きは電力会社なのだが、都市開発や宇宙開発も行っている最先端企業である。また兵器開発・販売を行う死の商人としての側面も持つ…。

●パルマー

宇宙開発部門統括。小悪党という感じ

●スカーレット

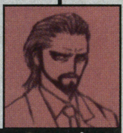
兵器開発部門統括。危ない雰囲気の女性だ

●ハイデッガー

治安維持部門統括。配下にソルジャーを持つ

●宝条

化学部門統括。化学兵器を開発してるのかも

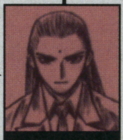


●リーブ

都市開発部門統括。年齢は30〜40台？

この4人の役割は？

神羅の私兵である兵士集団ソルジャーとなる人間をスカウトするのがこの4人らしい。彼らはタークスメンバーと呼ばれている



●ツォン

●イリーナ

●ルード

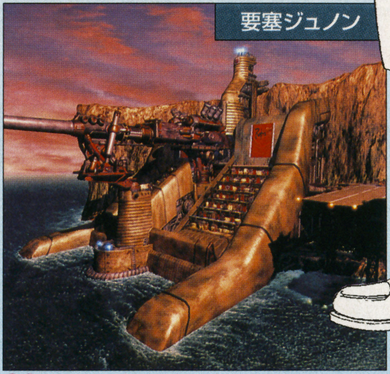
●レノ

●ソルジャー

実は腹黒い企業？

プロの私兵集団を抱えていたり、兵器開発をやっていることから考えると、裏では犯罪まがいのことをやっている？

5番街スラム

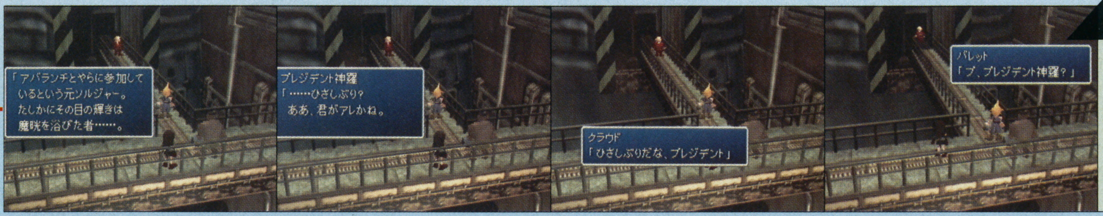


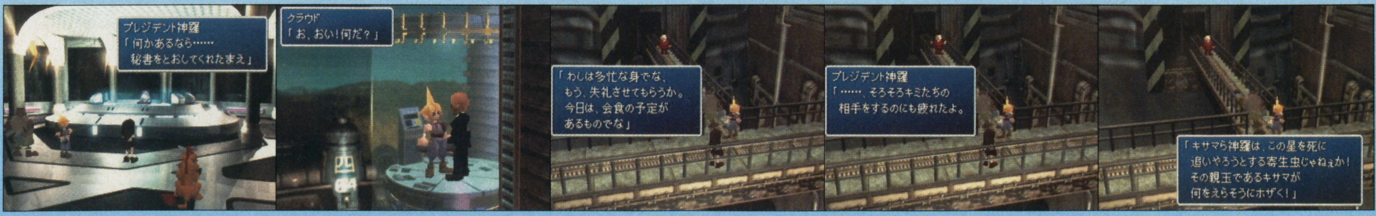
要塞ジュノン

創設者・プレジデント神羅の指導下で、星全体の実権を手中に収めた神羅は私兵組織を増強した。これもその1つ？

神羅の一端が分かるイベント①

魔晄炉を爆破するため、敵地に潜入したクラウドら3人が罠にかかるイベントらしい。そこで彼らはプレジデント神羅に出会う。傲慢なプレジデントの口調と、クラウドの返答からすると、両者は以前出会ったことがあるようなのだが…。

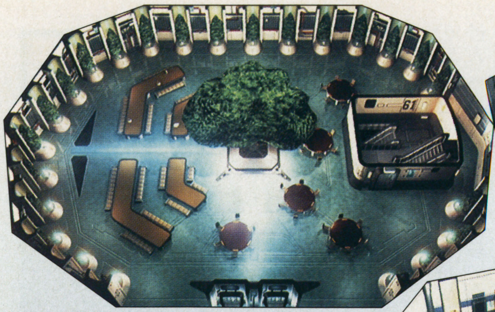




BUILDING

神羅カンパニー本社の内部に急接近！

今回は、魔晄都市ミッドガルの中央に建てられた神羅カンパニー本社の様子も公開された。それによると、本社ビル内部は少なくとも70階程度の高さを持つらしい。また、その内部は企業らしく、ショールーム（神羅製の車の展示を行っている？）や会議室などもある。さらに、『Ⅶ』の文明レベルが相当高い証拠として、エスカレータや高速エレベータらしき装置も整っていることが見て取れるだろう。



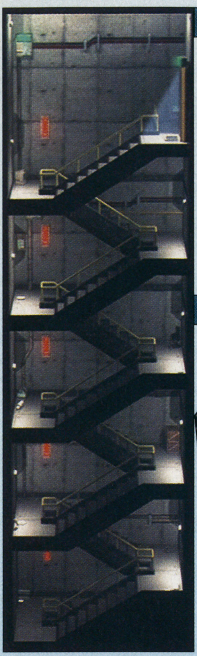
リクライニングルーム

ショールーム

⬆⬇上は社長用？のリクライニングルーム。下のトイレは天井の通風孔からのショット。ダクトを通って侵入する？

ロビー（1F）

⬅正面入り口に面したロビー。彫像などが置かれ、スクウェアの入り口のように立派な作り（笑）になっている

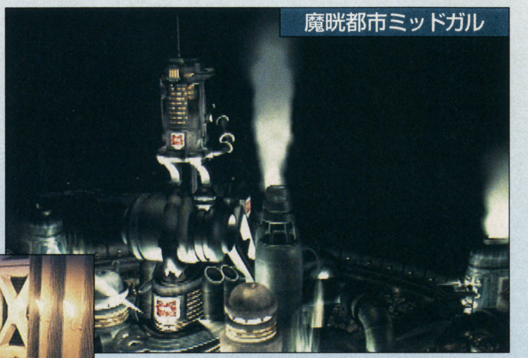


内部階段

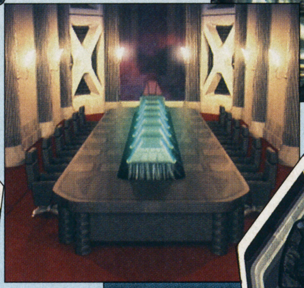
トイレ

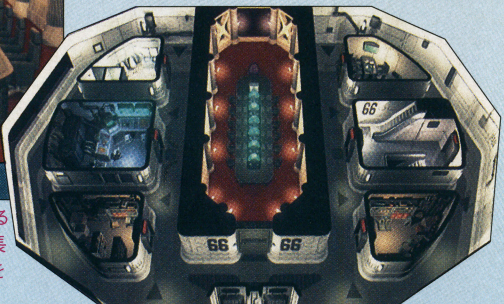
69F

⬆今イチ、何の部屋にあたるのか判然としない69階。どうも、見た感じでは役員室手前のような感じだが…



魔晄都市ミッドガル



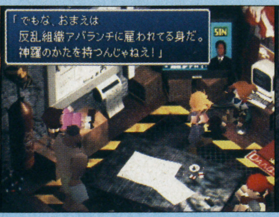


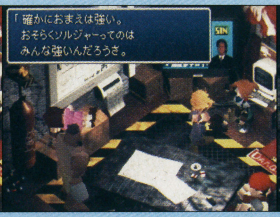
会議室（66F）

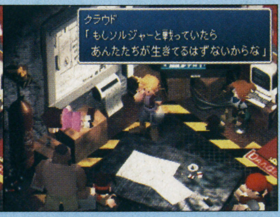
⬆⬅66階のほとんどを占める会議室。赤絨毯貼りの床と長い会議机が神羅の力の強さを感じさせる

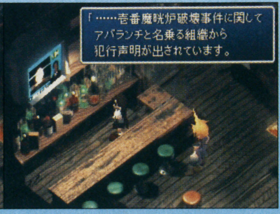
神羅の一端が分かるイベント②

ゲーム冒頭で神羅の施設を破壊した後のイベント。神羅が対アバランチ用に精鋭集団ソルジャーを投入すると放送されている。ところで、バレットにとってクラウドの存在は相当イラつくらしい。一方、ティファは幼なじみの彼を信頼しており、気があるようだ。









CHARACTER

主要キャラ9人のプロフィールと能力を再検証！

いよいよ明らかになってきた、『VII』の世界と主要キャラ。そこで、このページでは各キャラの詳細なプロフィールと併せて、各人（人以外のキャラもいるが）の能力や性格などをチェックする。思わぬキャラが多いのも思わぬ役回りを果たすかも…!?

⇧これまでの『FF』と比べてややスタンダードなキャラが多いのも『VII』の特徴

POINT

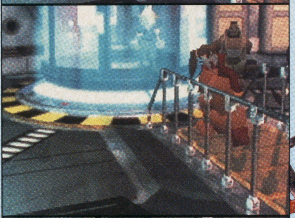
選択肢で人間関係が変わる？

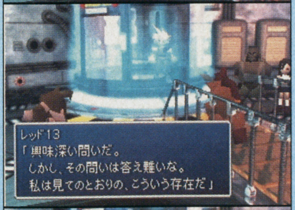
『VII』では、プレイ中に複数の選択肢が出てくる。プレイヤーが行うこの選択は、クラウドに反映され、物語の雰囲気を変えていくらしい。具体的には、主に対人関係に微妙な変化を及ぼすことが多いようだ。また答え次第では特定イベント発生の有無に影響を与えることにもなるそうだ。

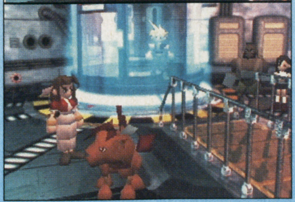
⇧この場面で「でも…」を選ぶと、バレットとの仲が悪くなるのか？

「レッドXIII」登場イベント!!

何らかの強敵に対峙している一行の前に現れ、助力を申し出るレッドXIII。口調から判断すると、かなり落ち着いた性格のキャラらしい。







BARRET（バレット・ウォーレス）

●AGE：35歳●武器：ギミックアーム
●身長：197cm●誕生日：12月15日
●血液型：O

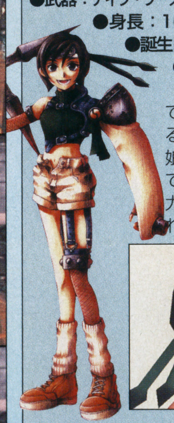
アバランチ（反神羅武装組織）所属の男。妻に先立たれ、幼い娘を1人で育てている。性格は直情型で怒りやすいようだ。右手につけた銃が強力らしく、遠隔射撃をメインに戦う。体力的にも一番タフなキャラだろうと思われる。

CLOUD（クラウド・ストライフ）

●AGE：21歳●武器：剣・刀
●身長：173cm●誕生日：8月19日●血液型：AB

神羅カンパニーの精鋭組織ソルジャーに属していたことのある青年。無口で素っ気無く、主人公にしては暗い。幼なじみのティファには多少心を開いているようだ…。剣のウデは超一流らしく、攻撃もその系統が主流となるらしい？

YUFFIE（ユフィ・キサラギ）



●AGE：16歳
●武器：ナイフ・ブーメラン・折り紙（投げ物）
●身長：160cm
●誕生日：11月20日
●血液型：A

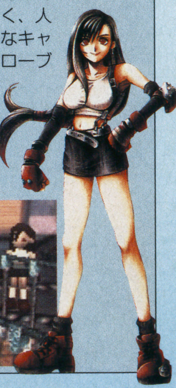
マテリアを狙ってパーティに加わるワガママな忍者娘。性格は破綻しているが、戦闘能力はダントツに優れているらしい。

AERITH（エアリス・ゲインズブール）

●AGE：22歳●武器：ロッド
●身長：163cm●誕生日：2月7日
●血液型：O

ミッドガルの街頭で花売りをしていた女性。戦闘とは無縁の一般人だったが、何らかの理由でアバランチに加わるらしい。やはり肉弾戦は不得意らしく、魔法を使っての攻撃がメインになるような感じ。

TIFA（ティファ・ロックハート）



●AGE：20歳●武器：グローブ
●身長：167cm●誕生日：5月3日
●血液型：B

職業はウェイトレス。食堂の看板娘らしく、人当たりは良さそうなキャラだ。戦闘時はグローブをつけた素手で相手を殴り倒すシューターとなる。戦闘能力はやや高い？

VINCENT（ヴィンセント・ヴァレンタイン）

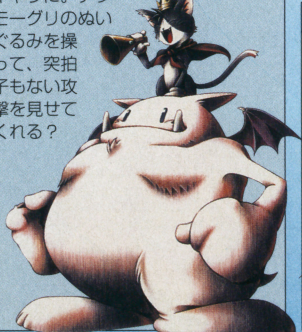
●AGE：27歳●武器：銃
●身長：184cm●誕生日：10月8日
●血液型：A

正体不明の男性キャラ。左手にガントレットを、右手に銃を持ち、戦闘では頼りになりそうな雰囲気。かなり強い？

CAIT SITH（ケット・シー）

●AGE：不明●武器：メガホン（ラッパ）
●身長：100cm●誕生日：不明
●血液型：不明

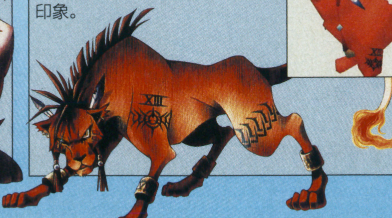
これまた謎のキャラ。『VI』では召喚獣だったが、今回はプレイヤーキャラに。デブモーグリのぬいぐるみを操って、突拍子もない攻撃を見せてくれる？

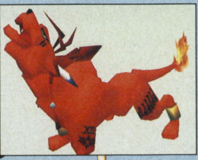


REDXIII（レッドXIII）

●AGE：48歳●武器：髪飾り●身長：不明
●誕生日：不明●血液型：不明

一切が謎に包まれた動物型知性体。今回公開のイベントシーンでは、相当強いらしいという印象。

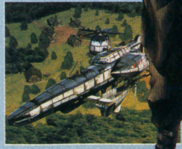




CID（シド・ハイウインド）

●AGE：32歳●武器：槍
●身長：178cm●誕生日：2月22日
●血液型：B

自らの姓を、開発した飛空艇の名前にしているパイロット。直情径行型の熱血オヤジで、自らも槍を持って戦う。彼との出会いや戦闘能力などはまだ不明だ。



UES

スクウェアの新ブランド、誕生。

スクウェアが、この冬、新しいブランドを設立します。より多くのソフトを、より多くの人に楽しんでもらうこと——。私たちは、この理想を実現するために、一歩進んだ新しいエンタテインメントを追求してきました。その答えの一つが、この新ブランドの設立です。このブランドの作品が皆さんに提案するのは、「スポーツ＆エンタテインメント」。次世代を実感できるソフトの数々とともに、皆さんを新しいエキサイティングな世界へとご案内します。今までのスクウェア作品とは違った驚きの世界……。それはもう、あなたの目の前まで来ています。そして、今、その扉を開くのはあなたなのです。

PlayStation

SUPER LIVE STADIUM™
スーパーライブスタジアム

実現したのは、リアル感を越えたゲームならではのライブ感覚。単に野球をシミュレートするだけでなく、選手とスタジアムをポリゴン化することにより、リアルタイムの視点変更やクイックリプレイ、それに加えて斬新な視覚効果をゲームの流れを妨げることなく試合の随所に導入しました。「プレイする楽しさ」に「見る楽しさ」を加えた、まさに新感覚の野球ゲームです。

1996年12月20日発売予定　価格未定

グランド・チャンピオンズ・ラリー
GRAND CHAMPION'S RALLY™

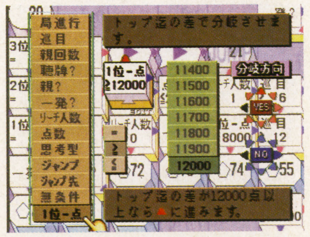
地上最速の公道レース=ラリー。その"迫力"と"走り"の感覚を、秒間60フレーム+Hiポリゴンの高次元スペック導入により、手に汗握る臨場感をパーフェクトに再現。ラリーならではの、あらゆるロードコンディションを走破する快感を存分に堪能できます。さらに、オリジナルのマシンカスタム・モードをプラス。"創る"楽しみも加わりました。新時代の幕開けを告げるに相応しい、次世代スーパーRCGの誕生です。

1997年春 発売予定　価格未定

プロロジック麻雀
牌神™

麻雀を論理的に思考する楽しみがここにあります。あなたの打ち筋を論理化する「ロジック・コンストラクション・モード（LOGI-CON）」を採用。これにより、麻雀ゲーム初の４人同画面対戦が可能になりました。さらに実在のプロ雀師16名に挑戦できる対戦モードに加え、これも麻雀ゲーム初、ゲームの臨場感をアップする福井謙二アナによる実況モードを実現。さあ、あなたの手で最強の雀士をプログラミングしてください。

1996年12月20日発売予定　価格未定



Advanced **QU**ality of **E**ntertainment&**S**portsの頭文字を取ったもので、より進化（Advanced）した内容で、スクウェアならではの高品質（Quality）を目指したエンタテインメントとスポーツのゲームソフトを専門に扱う新ブランドです。

QUES

©1996　スクウェア　　©　スクウェア／SPS　※画面は開発中のものです。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

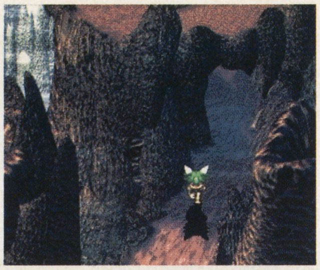
発売元：株式会社スクウェア　〒153東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー

これからの
スタンダードは、
私たちが創ります。

リージョン間の移動手段は船や飛行機、魔法(?)までいろいろ

TRANSPORT

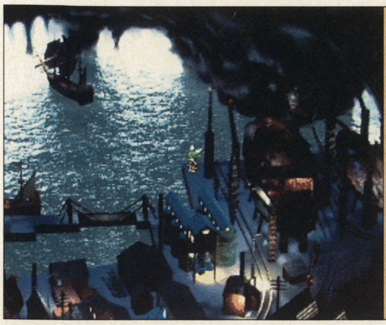
『サガ　フロンティア(以下フロンティアと略)』の世界は、3次元空間の中に浮島のような領域（リージョン）がいくつも存在している。このため、リージョン間の移動には特定の交通手段を見つけることが必要だ。交通手段は、リージョン間を隔てる状況によっていろいろだ。



⇧他のリージョンへ移動するためには、交通手段を見つける必要がある

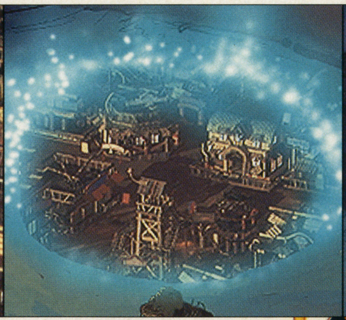
ケース1 乗り物を使って移動

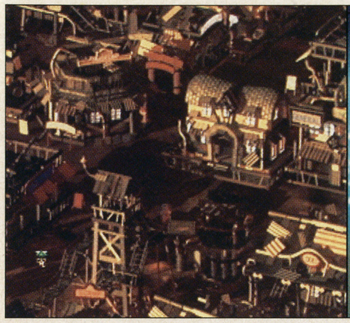
海や山など、自然環境でリージョンが隔てられている場合は、船や飛行機などの乗り物を利用して移動することが多いようだ。また、リージョン同士の距離が近い場合には、それ以外の移動手段もあるらしい。



ケース2 空間に穴を開けて移動

左の写真は、とあるリージョンの「長老の家」から、「スクラップ」というリージョンへ移動するところだ。このように、地続きになっていないリージョンへも何らかの方法で移動できることがある。





異なる世界観を持つフィールドが並立して存在するリージョン（領域）の概念や、選択した主人公によってまったく別の展開や結末を迎える完全なフリーシナリオなど、新機軸がたっぷり盛り込まれたRPG。今号は、術法の体系や新キャラ、リージョンなど、新たに判明した要素を一挙に公開するぞ！

RPG	サガ　フロンティア
	スクウェア
PS	3月発売予定 価格未定 メモリーカード対応(ブロック数未定)

新しいリージョン、キャラクタなど前号より引き続き最新情報をお届け！

©スクウェア　イラストレーション／小林智美

大平原から機械部品の迷宮まで 1つの宇宙に異なる世界が存在

REGION

ここでは存在が新たに判明したリージョンとフィールドを紹介。内容も、占い師の集まる町からSF的な格闘場まで、実に多彩なものが用意されている。

広場で易を立てる人も

⇧人の姿は見えないが、どうやら易者もお店を開いているみたいだ

ドゥヴァン

おとぎ話の本の挿し絵がそのまま町になったような、不思議な形の建物が立ち並ぶメルヘンな雰囲気のリージョン。ここには世の東西を問わず、様々な占い師が住んでいる。彼らの中には、もしかしたら訪れる主人公に冒険の道標を示してくれる人物がいるのかもしれない。

お店の看板に注目

ここでは建物の看板を見ると、大体何の占いをやっているかが判る。どうやらここは、手相占いを営んでいるようだ。

イメージスケッチ

平原に空港らしきものが…

草原へ目を向けると左右に伸びる滑走路と管制施設らしき建物が。この場所から飛行するもので他のリージョンへ移動できるようだ。

ヨークランド

緑に包まれた平原がずっと続くリージョン。左のヨークタウンは、ヨークランドの中心地となる町で、穏やかな雰囲気を持ちながらも、高地を利用したスキのない町作りがなされている。

ヨークタウン

酒蔵群

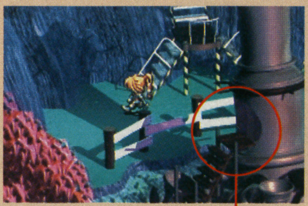
⇧あらゆるお酒が収められた、この町の名所。様式の違う貯蔵庫が並んでいる

ロボット同士が戦う格闘場

この場所がどこのリージョンにあるかはまだ不明。リングの中に主人公のT-260Gがいるところから、ここでは主人公が闘うことができるようだ。もしかしたら、勝ち抜くことによってお金を稼ぐことができる?

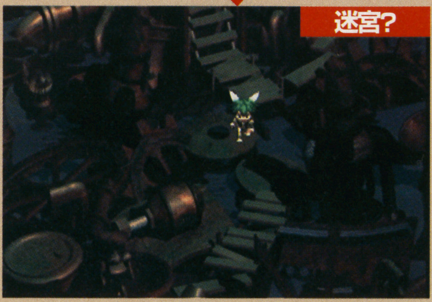
ボロ

旧世紀の戦争の産物が眠るフィールド。町の全景にあった煙突状の建物があちこちに飛び出している。



⇦ボロの中央にある建造物。側面にある穴が迷宮への入り口なのかも。主人公のT-260Gが掘り出されたのもこのリージョンだ

迷宮?



シンロウ

ジャングルの中に、石造りの建築物を持つリージョン。これまで闘技場や地下通路などの施設が確認されていたが、今回新たに「王宮」の存在が判明した。闘技場に観覧席が設けられており、このリージョンに君臨する王族がいることは間違いなさそうだ。

地下通路

⇧闘技場へ続く通路。冷たい色使いが戦い前の緊張を盛り上げる

王宮

⇦白い建物がジャングルの緑に映える

キャラクタの種族や特性で異なる術法、技の習得パターン

『フロンティア』における術法、技の習得パターンは前作『ロマサガ3』のシステムをほぼ踏襲している。ただし今回は、登場人物すべてに人間、妖魔、モンスター、メカという種族があり、術法にしても技にしても、すべての種族が使えるというわけではなくなった。ここでは、術法の系統の一部と、技の習得システムについて解説していこう。

術 相反する2つの資質を系統ごとに持つ

前作と同じく、1つの系統内の術法は、必ず相反する2つの資質のどちらかに属している。

もちろん、相反する資質の術法を同時に覚えることはできない。たとえば、陰陽の系統の「陰」の術を覚えると、「陽」の術は覚えられないということだ。

人間と妖魔が使える

人間はその資質の基本的な術を購入することなどにより、術法を習得できる。妖魔は「妖」の術法を生まれつき覚えているが、術法を購入するのは恥ずかしいこととされている

陰陽の系統

光や影、幻などを利用する術法。熱と光をつかさどる「陽」と影と幻を扱う「陰」に分かれる。

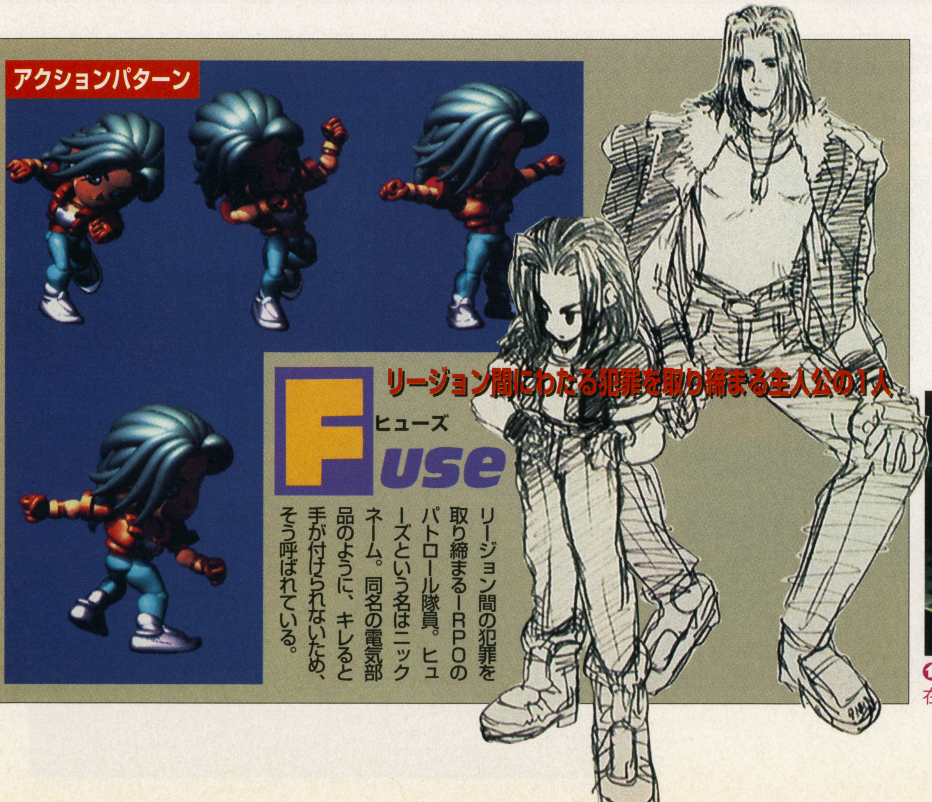
場の系統

時間や空間を操作する術法。術の中でもかなり強力な部類に入るが、それだけに入手は難しい。

まったく違う世界観が並立している『フロンティア』の個性的な仲間たち

今回紹介するのは主人公キャラ1人と、主人公が冒険中に仲間になるサブキャラが4人。『フロンティア』は、これまでの『ロマサガ』シリーズとは違ってプレイヤーの選んだ主人公によって、仲間になるキャラとならないキャラがある程度ハッキリしているそうだ。

主人公中心に話が進むとはいえ、仲間の存在が重要なのは、シリーズ共通の特徴



リージョン間にわたる犯罪を取り締まる主人公の1人

Fuse ヒューズ

リージョン間の犯罪を取り締まるIRPOのパトロール隊員。ヒューズという名はニックネーム。同名の電気部品のように、キレると手が付けられないため、そう呼ばれている。

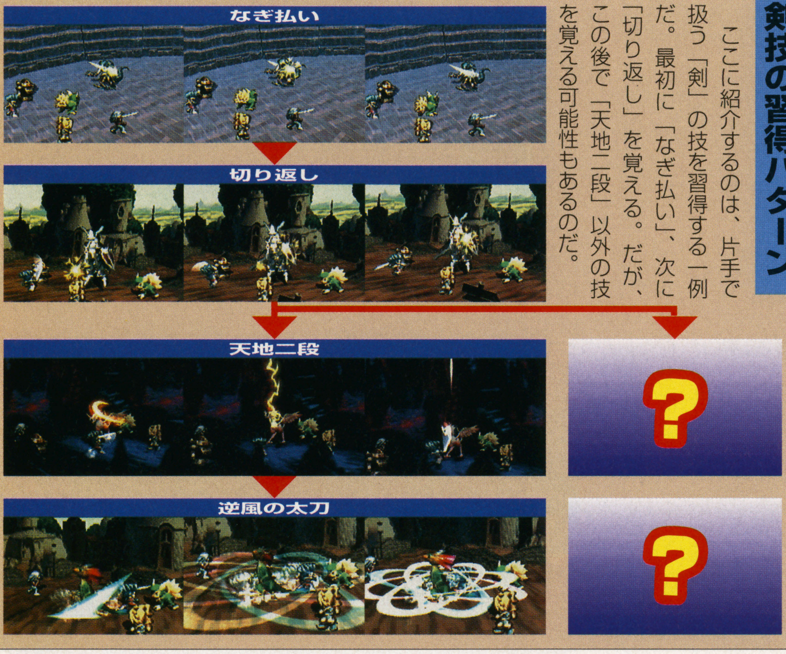
➡武器を使って技を閃くことができるのは、人間だけが持つ特殊技能だ

技 同じ武器でも使い方次第で習得する技が違う

『ロマサガ』シリーズでは、装備している武器によって違う技を覚えることができた。『フロンティア』でも、この点は変わらず、キャラや倒した敵によって技の覚え方が違う点も同様だ。つまり、同じ武器を装備させても、キャラや冒険のしかたが違えば技の習得パターンは違うということ。

剣技の習得パターン

ここに紹介するのは、片手で扱う「剣」の技を習得する一例だ。最初に「なぎ払い」、次に「切り返し」を覚える。だが、この後で「天地二段」以外の技を覚える可能性もあるのだ。



魔法の系統

各キャラの属する種族に深く関係している系統の術。「妖」の資質は、妖魔の種族が生まれながらにして持っているもので、彼らは「妖」術の購入を恥ずべき行為としている。また、「魔」の資質は、主人公の1人であるブルーの出身リージョン「マジックキングダム」と深い関わりがある。

主人公の旅に花をそえるサブキャラクタたち

かわいらしい子供からおやじまで、多彩な顔触れのサブキャラ。彼らの中にはかなり小さい子供もいるようだが、彼らも戦闘に参加するのだろうか？　それにしてもキャラの個性にこれだけ幅があるのは、世界観の異なるリージョンが並立している『フロンティア』ならではなのかも…。

筋骨たくましいクマおやじ

ゲン
Gen

ランニングシャツに白はちまきが大工のように見えるキャラ。職業はヒミツだが、仲間になれば直接攻撃で頼りになりそうだ。

性別、職業ともに不明の妖魔

サイレンス
Silence

性別が存在しない妖魔のキャラ。何やら制服のような扮装をしているが、彼の職業、素性は謎に包まれている。

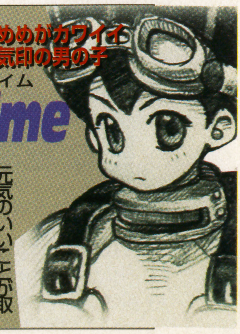
小さくてもたよりになるしっかりもの？

ローズ
Rose

ちょうちん袖のワンピースを着た、女の子。性格はしっかり者で面倒見がよさそうだ。

おめめがカワイイ元気印の男の子

タイム
Time



元気のいいことが取り柄の人間の男の子。スパナを持っていることから、機械いじりが得意らしい。

連載攻略第一回

アレスの旅立ちから、魔法皇帝登場までを攻略!!

LUNAR SILVER STAR STORY

今回は、主人公アレスの最初の冒険から、ストーリーが意外な展開を見せていく魔法皇帝の登場までを、ストーリーを追いながら攻略していく。

RPG ルナ シルバースターストーリー
角川書店 ゲームアーツ
SS 発売中 6800円

ホンメル島からドラゴンマスターへの旅が始まる。

物語は、主人公アレスとヒロインであるルーナが住むブルグ村より始まる。ちなみに、ブルグ村はホンメル島にあり、伝説の英雄ドラゴンマスター・ダインが生まれた場所でもある。そして今、ダインがそうであったように、アレスもまた、ドラゴンマスターになるべく、冒険の旅に出る。

ブルグ村から白竜の洞くつへ

主人公アレスが住んでいるのはブルグ村であり、物語はここから始まる。最初の冒険は、村の南東にある白竜の洞くつに、幼なじみで家族同然のルーナ、村長の息子であるラムスの3人で行くことである。そこで一行は白竜に会い、洞くつの中で竜の指輪、そしてダイヤをもらう。

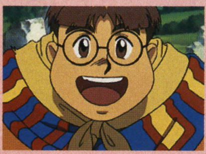
そして、白竜から「すべての竜に会え」というメッセージを受けたラムスは、新たなる冒険に出るべくブルグ村を後にする。とにかく、こまめに村の中心にあるアルテナの像でHPを回復（MPも回復）するのがポイントだ。

アレス このゲームの主人公。ドラゴンマスターになり、冒険の旅に出たいと思っている。

ルーナ アレスの幼なじみ。村では歌がうまいことで有名。アレスに淡い恋心をいだいているようだが…。

ナル アレスの側にいつもいる猫のような小動物。猫と違うのは、人語を解し、空を飛ぶこと。

ラムス登場



ブルグ村の村長の息子でアレスの親友。ただのおぼっちゃんではなく商才がある

ホンメル島「白竜の洞くつ」

⬆白竜は、アレスにすべての竜、赤竜、青竜、黒竜に会うようにと言う

⬇竜の指輪を手に入れるには、敵をうまく誘導して障害物を破壊してもらおう

ゴートの森を越え港町サイスへ

洞窟から村へ戻ると、ラムスと2人でカタリナ大陸の自由都市メリビアへ向かうことになる。しかし、ゴートの森の濃霧に遭遇し、再び村に戻るはめに。そこでアレスが村を出ることに気づいたルーナがいっしょに行くと言い出す。ルーナを加えた3人がゴートの森に入ると、またしても深い霧に包まれているのだが、ルーナの歌に秘められた力により霧が晴れ、一行は森の中へ踏み込んで行くことができるようになる。

レイク登場

謎の男レイク。ただアレスたちを見るまなざしは、あくまで優しい

ホンメル島「ゴートの森」

⬆敵に囲まれるが、この後レイクが登場する。助太刀を頼まなくても倒せる相手だ

⬇あれだけ濃かった霧がルーナの歌声でスッカリ消えてしまった。ルーナ自身も驚いている

海図を手に入れなければ船は出ない

レイクと別れ、ゴートの森を抜けた一行は、港町サイスに到着。いよいよカタリナ大陸へ渡ろうとする。しかし、港まで行くと船長は、クライサという男に賭けに負け、海図を取られてしまったという。海図がなければ船が出せないと言われたアレスたちだが、酒場でクライサのイカサマをラムスが見抜き、一件落着。だが、クライサが言うには、海図は魔女の森のオババが持っているという。そこでアレスたちは、クライサから受け取った幸運の杖を持ち、魔女の森へむかう。サイスでは、ロングソードなどブルグ村よりワンランク上の装備が購入できるので、装備を強化しよう。

サイスで買えるもの
ロングソード
ライトボウ
革の服
革の鎧
癒しの葉
毒消し草

ホンメル島「港町サイス」

⬆金のことはまかせておけと、ラムスがクライサとの勝負を請けて立った

⬇船長は、カタリナ大陸へ渡る船は海図がないため出港できないと言う

©STUDIO ALEX/GAME ARTS/角川書店/JAM キャラクタデザイン/窪岡俊之

POINT ATTACK ポイントアタック

ナッシュ
ヴェーンの魔法使い。自分をエリートだと思うあまり嫌みな部分も。ただ、純な気持ちも隠している

オババから海図を取り返す

魔女の森に踏みこんだ一行の前に現れるのが、人を馬鹿にしたような罠。しかし、そこに誰かが引っ掛かっている。それが、魔法使いナッシュだ。ここで、ナッシュの持っていた水流の杖との交換で、海図を入手することができる。このときに選択肢が出る箇所があるが、どれを選択しても結局ストーリー進行上変化はない。気にせずに選べばいいぞ。

カタリナ大陸「魔法オババの森」

⬆最終的に海図を持っていたのはこのオババ。水流の杖はナッシュの持ち物なのだが…

⬇これがナッシュとの出会い。このゲームのキャラクタの中でいちばん印象的かも

ボスを攻略!!

ゼィ・ウーズは、序盤のボスの中ではかなり嫌な相手。その理由は、1ターンごとにHPを回復してしまうこと。魔法でアレスの攻撃力をアップさせて、一気にけりをつけよう。

ゼィ・ウーズ

怪物を倒して船を出す

ようやく海図を入手し、これでやっと出港できると思って船に向かうと、今度は、なんと船にボスのセィ・ウースが現れている。当然この怪物を倒さなくてはならない。このボスさえ倒せれば本当にカタリナ大陸に渡れるのだが、この怪物がかなりくせものだ。

いったいどのへんがくせものかというと、なんと戦闘が1ターン終了するごとに、体力を回復させてくるのだ。他のボスキャラも同じだが、ボスがいるフィールドに近づくと、自動的にイベントに突入してしまい、そのままボスキャラと戦わなくてはならなくなる。だからボス戦の前には必ずセーブすること。この付近で経験値を稼いでおくつもりなら、複数の敵に効果がある攻撃魔法を持つナッシュをパーティに入れておくと効率がいいぞ。

ホンメル島からカタリナ大陸へ。メルとガレオンに会う。

とうとうカタリナ大陸に上陸するアレスたち。大陸には、ダインと並ぶ英雄、メルとガレオンがいる。彼らとの出会いと冒険の中でアレスは成長し、まただんだんと、世界を脅かす陰謀の核心に迫っていくことになる。

メル登場

自由都市メリビアの総督。ジェシカの父親でもあり、彼女を溺愛している

ロウイス登場

自由都市メリビアの黒バラ通りで会う謎の魔女。ナッシュの知り合いのようだ

ダイヤを追って地下迷宮に挑む

自由都市メリビアに入ったアレスたち。ラムスはダイヤを売るために、ドロスの商店に行く。その間、アレスはメルに謁見し、黒バラ通りで謎の魔女ロウイスの存在を知る。ダイヤを売って大金持ちになるはずの一行だったが、ここでドロスがダイヤを店の裏口から持ち逃げしてしまうのだ。メルにその窮状を訴えると、自分たちの力でなんとかしてみなさいとのこと。そこで、アレスたちはダイヤを取り戻すべく、地下水路へ潜っていくことになる。ちなみに、地下水路に下りる前に、商品が豊富なメリビアの商店で武器や防具を買い込んでおこう。それから、地下の橋は、ボタンを押すと、向こう側に渡れるようになる。急がば回れで、全部のボタンを押して進んでいこう。そうすれば、見覚えのある男が水路にたたずんでいるのに出くわすはずだ。ここでは、一行はドロス自身ではなく、彼のペット(?)のアクアリザードと戦うことなるぞ。

メリビアで買えるもの

ロングソード	革の鎧
ライトボウ	鉄の鎧
火球の杖	木の盾
癒しの葉	鉄の盾
癒しの木の実	ヘアバンド
毒消し草	鉄兜
清めの水	星くずの光
飛竜の羽	ローブ
ショートソード	銀糸のリスト
ブロードソード	せっけん
ダーツ	※せっけんは船で売っている
ロングボウ	

カタリナ大陸「自由都市メリビア」

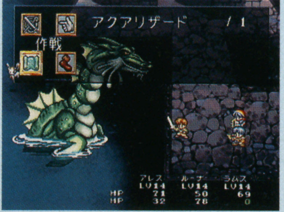
⬆戦うのは本人ではなく、アクアリザードのリンリン。いかさま商人は戦いまでいかさまか

⬇そのあたりで手を打とうと交渉を成立させたはずが、地下へ追いかけていくハメになる

ボスを攻略!!

アクアリザードは、小さいドラゴンみたいなものだと考えればわかりやすいかも。炎の攻撃が突然くるので、HPを減ったままにしておくと人数が減り、有利に戦えなくなる。

アクアリザード



転送の泉でヴェーンへ行こうとするが…

ドロスの店を我が物としたしっかりもののラムスと別れ、一行はヴェーンに向かうことになるが、転送の泉を使うことが許されないと言われてしまう。

カタリナ大陸「転送の泉」

⬆ヴェーンへ行くには転送の泉を通らなければならない。泉へは街道をたどっていこう

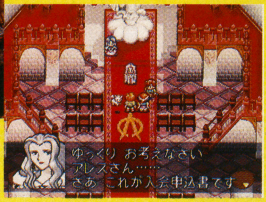
⬇ヴェーンへ向かう一行は転送の泉に行くが、魔法ギルドの入会申込書が必要だと言われる

試練の迷宮を抜けてヴェーンへ

転送の泉を使うには、魔法学校の入学志願書があればいいとのこと。そこで、アレスたちは大神殿でフェイシアに会い、入学願書を手に入れて再度転送の泉へ向かう。しかし、結局転送の泉を使うことはできず、試練の迷宮を抜けるようにと言い渡される。ただ、試練の迷宮は一度抜けることができれば、次回からは転送の泉の使用が認められる。いわば魔法学校に入学する資格があるのかどうかの試験のようなものらしい。

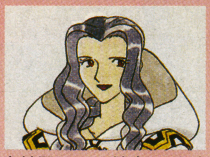
カタリナ大陸「転送の泉（試練の迷宮）」

⬆試練とは道具を使わずに、魔法だけで、この迷宮を抜けることだった



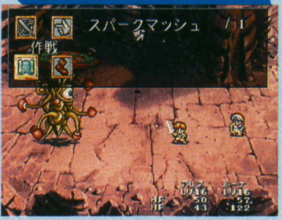
⬇大神殿でもらえる入会申込書があれば、ヴェーンに行くことができるという

フェイシア登場



大神殿にいる神官。だが、大神殿に詳しいはずのジェシカは知らないという

ボスを攻略!! スパークマッシュ



ここでは魔法しか使えないので、アレスの攻撃系魔法で攻撃しつつ、ルーナの回復系魔法でHPを回復させながら戦うしかない。戦闘前には面倒でも、一度MPを回復させに戻るべき。

ガレオンに会い偽ドラゴンマスター退治へ

魔法都市ヴェーンは、カタリナ大陸の上空に魔法の力で浮いている都市だ。試練の迷宮を抜けたアレスたちは、ヴェーンの宰相であるガレオンに会いに行く。しばしガレオンを待つことになったアレスとルーナ。そこで2人は別行動を取ることになるのだ。

アレスは魔法使いの少女ミアと出会う。ミアは、魔法ギルド当主、レミリアの娘なのだが、最近母の様子がおかしいことに気づいている。また、そのとき別の場所では、ルーナがガレオンと出会う。ガレオンはルーナに何者かの存在を感じ、しかしそれが何であるのかわからずにいる。そこで意味ありげな言葉をはき、ガレオンは消えてしまう。その後、2人はガレオンに正式に謁見する。そこでガレオンから、「ドラゴンマスターが人を困らせているという情報が入っているのだが調べてくれないか」という情報を聞いた一行は、情報の真偽を確かめるため、ランの村に向かうことになる。

ちなみにヴェーンでは、魔法に関したアイテムを売っている。今の段階ではすべて高価なので、後で購入するといいだろう。

ガレオン登場

ダインと旅をしたこともあるというヴェーンの英雄。恐るべき力を秘めている

カタリナ大陸（上空）「魔法都市ヴェーン」

⬆ガレオンに会えた。なんでもドラゴンマスターがランの村の人を苦しめているらしい

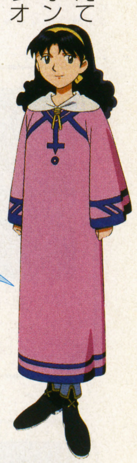
⬇アレスは、魔法ギルドでミアに出会う。ミアは最近、母親のレミリアを不審に思っている

ヴェーンで買えるもの	
水晶のネックレス	シルバーチェーン
封魔のネックレス	マジックローブ
星くずの光	シルバーシールド
聖なる水	鉄の腕輪
天使の涙	銀糸のリスト
飛竜の羽	派手なバンダナ
ルーンブレード	癒しの木の実
火球の杖	毒消し草
水晶の杖	清めの水
※どのアイテムも高価な物ばかり。ドラゴンマスターを退治した後で購入しよう	

ナンザスの峠を越えてランへ

ドラゴンマスターがいるというランの村へ行くには、ナンザスの山道を越え、ナンザスの関所を通過し、ナンザスの峠道を抜けなければならない。しかし、ナンザスに入ったときにはランに抜ける門が開かない。ナンザスの関所の門は、キリーという男の許可がなければ開かないのだ。一行がキリーの居所をたどって行くと、キリーは泥酔し、なんと牢屋に入れられている。なんでも女のことで荒れており、起こすと大変なことになるとのこと。結局一行は、キリーの子分が開いた門を抜けてランの村に向かうことに。ランの村では、おてんば娘のジェシカと出会う。ジェシカと意気投合した一行は、ジェシカとともにランの島に向かう。そしてそこで、ようやく目的のドラゴンマスターと対決することになるのだ。

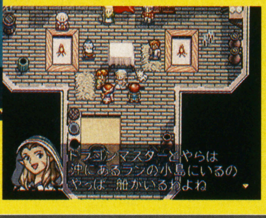
キリー ナンザスの関所を守る親分。ちゃらんぽらんで、女たらしにも見えるが、義理がたいところもある



ミア 魔法ギルドの長、レミリアの娘。見かけによらず、強力な攻撃魔法を持っている

カタリナ大陸「ランの村」

⬆ランの小島の北西の方に行くとこの人物に会う。本人はドラゴンマスターだというが…



⬇ランの村にはジェシカがいた。彼女の舵取りで、ランの小島に行くことになる

ジェシカ じつはメルの娘。相当のおてんばだが、メルの前では安心させるため、猫を被っている

ボスを攻略!! 偽ドラゴンマスター

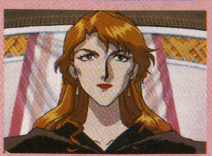
ドラゴンマスターと言われても、どうもドラゴンに見えない。とりあえず、ジェシカもいるので、ルーナを回復専門、ジェシカは補助にして、アレスの攻撃魔法で止めを刺そう。

ランで買えるもの
癒しの木の実
毒消し
清めの水
飛竜の羽

偽ドラゴンマスターを倒しヴェーンに戻ると…

ドラゴンマスターが人に危害を加えることなどない。ドラゴンマスターはやはり偽物だ。一行がボスを倒してヴェーンに帰り、魔法ギルドへ行くと、レミリアが登場する。ほめられるのかと思いきや、アレスは反逆の罪に問われることに。ルーナと別れ、地下牢にほうり込まれたアレス。そこにミアが助けにくる。ミアと合流したアレスは、星宮の間で恐るべき陰謀を知ることになるのだ。

レミリア登場


魔法ギルドの長。ミアの母親でもある。最近、不審な行動が目立つらしい

カタリナ大陸「魔法都市ヴェーン」

⬇星宮の間で、ヴェーンに渦巻く陰謀が暴かれる。ガレオンさえも欺かれていたという

⬆事態を重く見たガレオンは、自分が白竜に会いに行くことを決意し、アレスは道案内に

POINT ATTACK ポイントアタック

ボスを攻略!!

なんと本物のレミリアは幽閉されており、このレミリアは、魔女が化けていた。その魔女が残していくのがパイパーだ。ミアとナッシュの魔法攻撃のコンビネーションで戦おう。

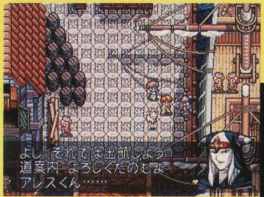
パイパー

アレスはガレオンが待つメリビアに向かう

3魔女の陰謀で自由を奪われていたレミリアも解放され、平穏を取り戻したかに見えるヴェーン。しかし、何かが世界に起こっていると確信するガレオンは、自ら白竜に会うと宣言し、アレスたちに道案内を頼む。先にメリビアまで行っていると言い残し旅立ったガレオンの後を追うアレスたち。メリビアに到着すると、先に到着していたガレオンがメルと話していて、そこにジェシカもいる。要するに、ジェシカはメルの娘で、メルの前では安心させるために、猫を被っているのだ。ガレオンを加えた一行は、アレスにとってすべての始まりだったホンメル島に戻るためにサイスの港町へ向かう。サイスに向かう前に、ラムスの店に必ず行っておくように。

メリビア(ラムス商店)で買えるもの
シルバーソード
シルバーチェイン
シルバーシールド
癒しの木の実
星くずの光
聖なる水

カタリナ大陸「自由都市メリビア」



⬇ジェシカがいる。どうやらメルには、ドラゴンマスター退治のことは知られたくないらしい

⬆ガレオンとメルの2大英雄が、世界の行く末を案じて話し合っている

ガレオンと共に再びホンメル島へ。白竜の洞窟を目指す。

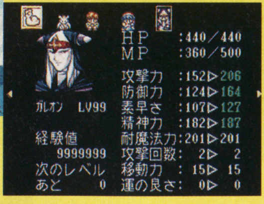
あの英雄ガレオンと旅するアレス。人々は、同行しているのがガレオンだと気づくと、恐れおののくだけだが、当のガレオンの思惑は、いったいどこにあるのか？その答を知るためにも、アレスにとってすべてが始まった島、ホンメル島へ向かい白竜に会う。

ガレオンがパーティに加わって百人力に

強い強いと言われていても、実感がわかなかったガレオンだが、パーティに加わったことで、その実力がわかる。レベル99で、その魔法は一撃で敵を倒す。ホンメル島への道は、アレスにとって非常に楽なものになるぞ。

ホンメル島「サイスの港町」

⬅メルと別れた一行は、海路でホンメル島に向かう。ここからはアレスの庭みたいなものだ



➡これがガレオンのデータ。強いというのは嘘ではなかった。ガレオンがいれば敵なしだ

突如出現した魔法皇帝は、ルーナを連れ去った!!

アレスたちの前に初めてその姿を現した魔法皇帝。その強大な魔力でいとも簡単に白竜の命を奪い、さらにルーナまで連れ去っていってしまう…。

アレスは魔法皇帝が最後に放った一撃で、意識を失ってしまう…。

➡⬇魔法皇帝の力は、アレスに指一本触れさせなかった。その強大な力に立ち向かうためには、竜の力を身につけるしかない

アレスはドラゴンマスターとなり、ルーナを救えるのか!?

白竜死す?! ガレオンの正体は?

無事ホンメル島に到着した一行。勝手知ったる白竜の洞くつへの道を行くアレス。しかし、白竜との再開を果たした直後に、予想もしなかった、あまりにも意外なできごとが起こってしまう…。

ホンメル島「白竜の洞くつ」

⬇洞くつに向かう途中に、ブルグ村によってみると、ガレオンがこんなことを

⬆魔法皇帝が突如出現!! まさか、こんなに早く目の当たりにすることになるとは…

連続攻略第2回

序盤のポイントはここだ!!

『アークII』徹底攻略！今回は序盤でのストーリー展開と戦闘時での各キャラの動きについて伝授していく!!

RPG **アークザラッドII**
SCE
PS **11月1日発売予定**
5800円
メモリーカード対応（2～6ブロック）

開始～序盤までの押さえておきたいストーリー進行

流れるように展開していく『アークII』のストーリー。ここではその序盤のストーリーをダイジェスト化して紹介していく。エルクの過去から仲間との出会い、倒すべき敵の存在などを予習しておき、物語をスムーズに展開させよう。

SCENE 1 失われた過去

ハンターの仕事をしているエルクには幼少時代に故郷の村を焼き払われ、施設に収容されるといった過去があった。その頃の記憶がないまま、いつも同じような悪夢にうなされている。今日もその同じ悪夢を見て、目が覚めてしまう。

⬇昔の夢を見ていても、過去の記憶を取り戻せないでいるエルク

⬆故郷の村を襲撃され、施設に収容される悪夢にうなされる日々

SCENE 2 運命的な出会い

目覚めたエルクに飛び込んできたハンターとしての仕事、それは空港ジャックの制圧だった。ここでエルクはモンスターを扱う事ができる少女、リーザとモンスターのパンディットと出会う。記憶の片隅にある何かに気づいたエルクは、追われるリーザを助けて空港をからくも避難することになる。

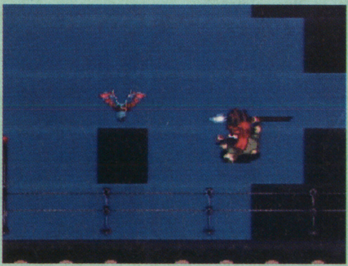
⬆ハンターとして仕事を依頼されるが、これが思わぬ展開へと進んでいく

⬇飛行船に逃げ込んだ犯人を追う途中でリーザと運命的な出会いをする

⬆リーザ、パンディットとともに3人で戦いを挑むことになる

CHECK1 はじめての戦闘はここに注目!!

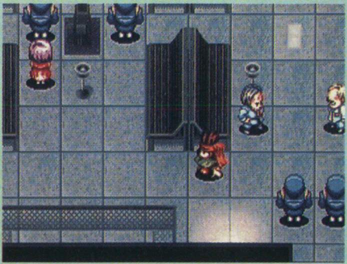
船上では初めての団体戦となるのだが、注意したいことがひとつ。それはエルクがまだ弱いということ。敵の攻撃を3回も受ければ倒されてしまうので、ここから序盤は槍を使った遠距離攻撃で事無きを得ていこう。



⬆はじめのうちはエルクも弱い。反撃を受けないために、1マス空けて攻撃せよ

CHECK2 戦闘が終わっても焦らず、聞き込みを

初めの戦闘を終えてもすぐに追いかけないこと。空港内にいる警官や助けた少女、船員から思わぬ情報を手に入れることができるかもしれない。これはこの先戦闘時以外の村や町でも同様。人の話は聞き逃すことなかれ。



⬆戦闘が終わってもすぐに追わずに、周囲の人から情報を集めることを忘れずに

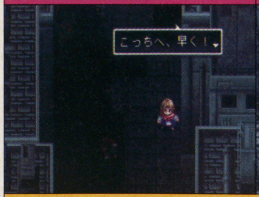
©Sony Computer Entertainment

POINT ATTACK ポイントアタック

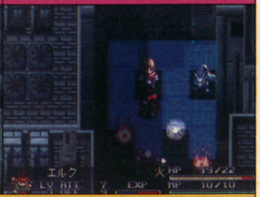
SCENE 3 シュウのアパートにて

エルクの育ての親であるシュウのアパートに避難する際に敵から被弾してしまったリーザ。助けるためには医者の手が必要となるが、すでに空港の一件はニュースで流れてしまった。リーザが何者かに追われているため堂々とした動きが取れないエルクたち。ここでは闇医者のラドに助けてもらうことになる。その後、エルクはケガが回復したリーザとパンディットとともにギルドで仕事を請け負う。それが敵のワナとも知らずに…。

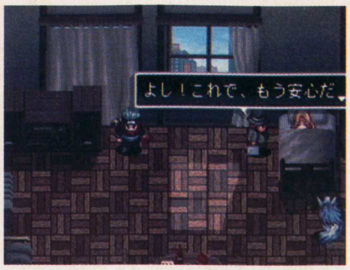
シャンテが助けてくれる



一定ターン耐えると



ギルドで仕事をもらうエルク一行だが、それは敵のワナだった。次々と現れる敵との戦闘に、一定のターン耐え抜こう。すると、後ろの扉からシャンテが助けてくれ、避難させてくれる。



⬆銃で撃たれたリーザを治療してもらうには、医師であるラドの助けが必要だ

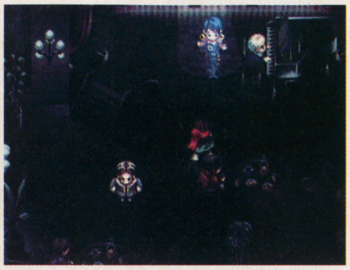
SCENE 4 謎の歌い手、シャンテ

危機一髪のところでエルクたちを救ったのは自称元スパイの歌姫、シャンテ。彼女はエルクたちの行動を知っており、リーザを狙っている敵の情報を提供すると言う。シャンテを不審に思うシュウを連れ、酒場に行くとモンスターがシャンテを誘拐していた。そのモンスターを倒すが、酒場にはすでにシャンテの姿はなかった。

⬆ボスを倒してもシャンテは救えない。プロディアスの女神像に急ぐのだ

ボスを倒せばOK!

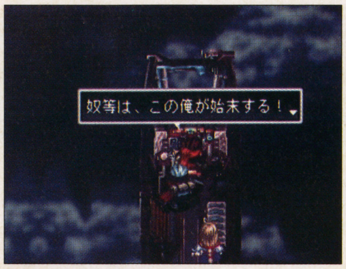
ここでの戦闘はボスのみを倒せばクリアとなるが、経験値を狙うなら、全滅を目指せ。



⬆敵か? 味方か? 謎に包まれた女性、シャンテ。夜は酒場の歌姫なのだ

SCENE 5 エルク、復讐に燃ゆる

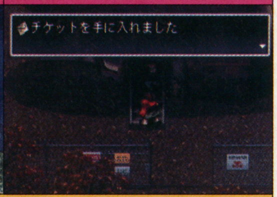
捕らわれたシャンテを助けにエルクたちは女神像広場へ向かう。しかし、そこにはスメリア国のガルアーノによる、女神像から発する怪光線で民衆を混乱に落とし入れるというワナがあった。エルクたちがワナにはまり、気が遠くなっていくそのとき、アーク率いる飛行船、シルバーノアが女神像を破壊して工作を阻止。エルクはその飛行船が故郷の村を襲った飛行船と同じであることに気づき復讐に燃え、飛行船ヒエンで追撃する。



⬆故郷を襲った飛行船「シルバーノア」と遭遇し、エルクは追撃しようとする

女神像へ行く

チケットを手に入れて…



プロディアスの女神像に行くにはチケットが必要。ヒエン置き場で入場のチケットを手に入れてから女神像の式典へと行くのだ。この後、強制的にイベントが発生するので、それに身を委ねよう。

SCENE 6 流れ着いた島で…

ヒエンのオーバーヒートにより、アルディアより南にあるヤゴス島に墜落したエルクたち。ヴィルマー博士により救出されるが、シュウの姿がなかった。島では遺跡の存在とヂークベックの存在を知る。

もう1度、迷宮へ

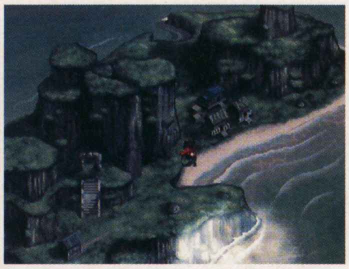
そして再び遺跡へ向かう。ここで、機神・ヂークベックの存在の意味が明らかになる。

じいさんにたのまれる

するとヴィルマーにもう一度遺跡に行ってそのロボを発掘してきてほしいと頼まれる。

リアを助け出す

遺跡で行方不明になったリアを救ったときに出会ったロボの存在をヴィルマーに告げる。



⬆パワー不足で墜落したヒエンはアルディアの南にあるヤゴス島にたどり着く

CHECK3 ヂークベックはすぐには仲間にはならない

遺跡で発掘したヂークベックはすでにポンコツ状態。ここはヴィルマー博士の腕を信じて、一時ヂークベックを預けておこう。しばらくしてから博士に再び会いにいくと、ヂークベックはちゃんと修理されているぞ。

⬆ヂークベックは単体では動くことさえできない。彼を動かす方法とは何か?

CHECK4 そろそろ武器を変えてみないか?

ヤゴス島では武器の買い換えを勧められる。ただの押し売りと思うなかれ、実はここが重要な武器の買い換えポイントとなるのだ。熱心に口授する商人の話を良く聞いて、キャラに見合った武器に買い換えておくこと。

⬆ヤゴス島にいる商人は武器を買い替えるタイミングを教えてくれるのだ

戦闘で失敗のないキャラ操作および効果的な攻撃法

前作よりも明らかに戦闘の回数が増えた今回。戦闘時のキャラの動かしかたも重要となってくる。ここではそういった要所における、序盤に登場するキャラの動かしかたについてレクチャーしていく。レベルが上がっていくとまた別の攻略のしかたが存在するのだが、ここではレベルが低いときに、いかに能率良くローリスクで戦闘をクリアできるかについてのみ検証する。また、これは代表的な戦闘の手順となっているので、自分自身でオリジナル戦法を編み出す際の参考としてくれ。

①攻撃重視型は前衛へ

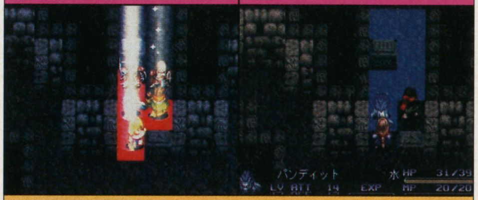
物理攻撃が得意な者や、防御力に優れたものは率先して前衛に持っていくこと。これは敵を攻撃できるのはモチロン、防御力に不安のあるキャラの盾としても機能するからだ。また、攻撃されても反撃レベルが高いキャラの場合は反撃してくれるというのも強み。HPにだけ気をつければ、これほど強いシフトはない。

⬆エルク、シュウといった攻撃力、防御力のあるメンバーを接近戦として活用

②魔法重視型は後衛へ

前衛をサポートするように配置するのが、遠隔攻撃系特殊能力を得意とするキャラ。前衛のすぐ後ろに待機させれば相手の攻撃を受けることなく特殊能力による遠隔攻撃を発動させることができる。また、前衛のHPを回復させるという重要な役割も果たせるのだ。

前衛をサポート! | **後方で待機しつつ**

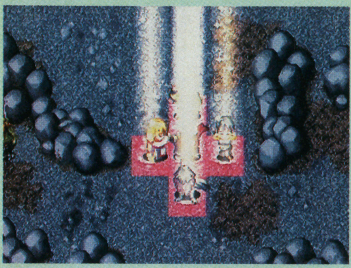


特殊能力、特に回復系に卓越した能力を持つメンバーは後衛にポジショニングし、前衛の体力回復に専念させれば万全。特殊能力の早期レベルアップにもつながるぞ。

CHECK5

魔法は能率良く使え

魔法にはどれだけの範囲に及んで効果が発揮されるかという特性が存在する。左の写真のように有効範囲エリアに集まると、一度でその魔法の恩恵を受けることができるのだ。



⬆魔法には範囲が存在する。回復系魔法などは一度で済むよう経済的に配置せよ

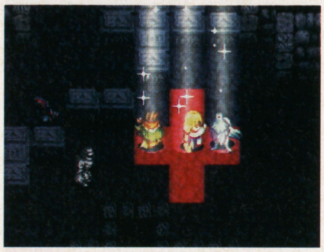
エルク

エルクは初期装備の槍の力を存分に使うべき。槍は敵との間隔を1マス空けて攻撃できる上、2連になった敵を一度に攻撃できるのだ。また、炎系の特殊能力も強いので多用していこう。回復系の特殊能力を持ってないので、必ずサポートメンバーを側に配置すること。

⬆序盤は槍による1マス空けた攻撃で、敵の反撃を避けていくこと

リーザ

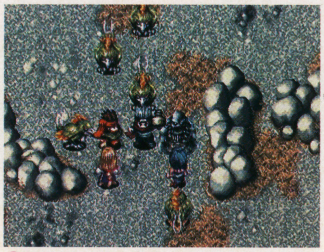
敵を味方にする特殊能力「テヴィッシュ」を覚えるまでは、つねに後衛に回ること。前述の特殊能力を覚えたら前衛へと出してモンスターを味方にしていこう。しかし、防御力に幾分不安があるキャラなので完全に弱った敵に対してのみラヴィッシュをするほうが良い。



⬆後衛に回り、前衛のフォローとしてのキュア連発が序盤のセオリー

シュウ

敏捷度が他のキャラよりもあるのでずいぶん動けるのだが、決して単独で行動させないこと。あっという間に敵に囲まれてしまうぞ。特殊能力の「盗む」が魅力。敵のアイテムを奪ってしまうこの能力は、たまに貴重なアイテムを盗んでくれることもあるのだ。



⬆敏捷度も高く攻撃力もあるので、前衛でガンガン進ませておけ

シャンテ

使用頻度が高くなるのは棒による攻撃。これは相手が斜めにいても攻撃できるという非常に使い勝手の良い武器なのだ。また、回復系の特殊能力も持っているので、サポート側にもつける。しかし、リーザ同様防御力のなさが難点となっている。基本的には回復組として使おう。

⬆蹴りに頼りがちだが、複数攻撃が可能な棒攻撃が序盤から使えるぞ

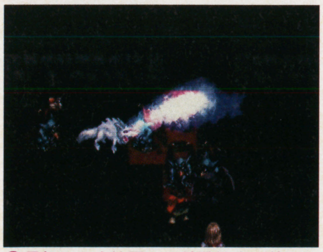
チークベック

攻撃力、防御力に優れ、敏捷度も高い。序盤のパーティーで一番頼れるヤツだ。切り込み隊長として彼を向かわせ、敵を弱めたところで他のメンバーがとどめを刺すといった戦闘が多くなるはずだ。しかし、ロボットとはいえHPは存在する。しっかりHPも確認していくこと。

⬆仲間になったら即攻撃の先陣を切れる能力を持つ。移動能力も高い

モンスター系は?

リーザが連れているパンディットもモンスター。彼らにもレベルアップの概念は存在し、特殊能力も覚えていく。主人公たちが覚えることができない能力もあるので、気に入ったモンスターはどんどんレベルを上げて、その後のクラスチェンジに備えて強くしておこう。

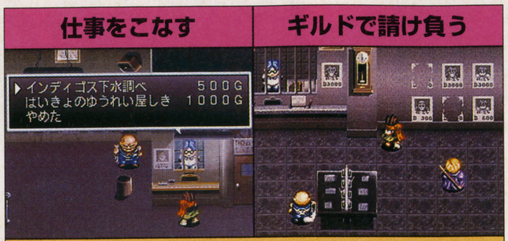


⬆最初から広範囲への特殊能力が使える。レベルアップに専念せよ

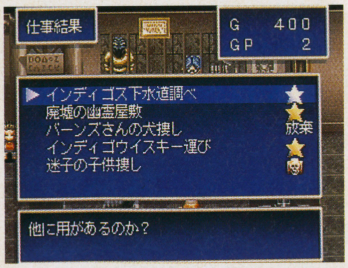
POINT ATTACK ポイントアタック

序盤で請け負える数々の仕事とそのクリア方法

各町に点在するギルドはエルクたちに仕事を斡旋してくれる場所。ストーリーの進み具合によって、いろいろな仕事内容が提示されている。その内容はモンスター退治モノから迷子探しまで幅広い。モンスター退治なら経験値も手に入るのでいい修行となるはずだ。ここではそんなギルドの仕事内容についていくつか紹介する。



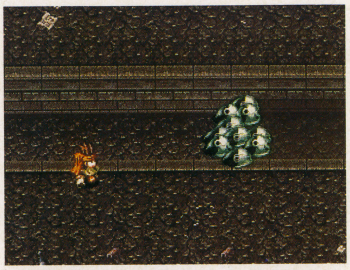
ギルドはエルク一行がやっかいになる場所。新しい村や町にたどり着いたら、まずはギルドをのぞいてみよう。仕事を請け負いそれをこなせば、多額の報奨金を受け取ることができる。



⬆仕事を放棄することも可能だが、せっかく請け負ったのだから遂行したい

①下水道調べ

インディゴスでは少し前から下水が詰まって困っている。その原因を調べてほしいというもの。マンホールの中には確かに無数のゴミ(モンスター)がある。これを全部倒せばこの仕事は終了。意外と数が多いので戸惑うかもしれないが、リーザが回復魔法に集中すれば結構ラク。

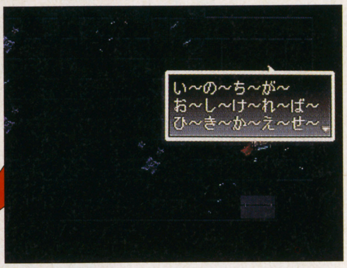


⬆下水道のゴミ（モンスター）を除去すれば(倒せば)任務は無事完了となる

②廃虚の幽霊屋敷

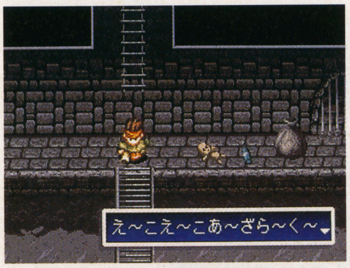
町外れに、昔おさない子供が殺されるという事件があった「幽霊屋敷」と呼ばれる家がある。子供たちがよくその屋敷の近くで遊んでいるので危険はないか調べてきてほしいというもの。「出ていけー」という脅し声にびびらずに奥へとすすんでいくと…。

⬇2階から幽霊が脅かしてくるが、こんなところでは決して引き下がらないこと



③地下から怪しげな声

最近、夜な夜な地下の下水場から不気味な歌声が響いてきて住民たちを不安がらせている。その原因を調べてきてほしいというもの。調べにいくと、確かに歌声が聞こえる。それは見習い呪術師の呪文の練習だったのだ。他でやれと促すが抵抗、モンスターを引き連れて襲いかかってくる。



⬆ちょっとマヌケな呪術師がお相手。わりとラクにクリアできる仕事といえる

④ウィスキー運び

インディゴスで作っている名物のウイスキー「インディゴウイスキー」を同大陸内にあるプロディアスの酒場まで運んでほしいという仕事内容。ただ運ぶだけならカンタンなのだが、そうはいかない。名物のウイスキーを手に入れたい数々のモンスターたちがそれを狙って襲いかかってくる。

⬆ウイスキー運びというラクそうな仕事だが、そう簡単には事は運ばない

⑤迷子の子供探し

アルディアの田舎から出てきたおじいさんから、迷子の子供を探し出してほしいという依頼。はじめに子供の顔を教えてくれるのでこれは楽勝かなと思いきや、そうもいかない。子供は町の中にいるものの、そっくりさんがいるのだ。子供たちを良く見て判別し、おじいさんのところに連れて行こう。

⬆子供を探すだけなのだが、見極めが異常なほど難しい。後はカンに頼るのみか

⑥仇討ちの手伝い

殺された父親の仇を討ちたいが、どうしても邪魔が入ってしまう。どうにかして1対1の勝負をさせてほしいという依頼内容。邪魔をしてくる敵のみを倒せば後はその依頼人と父の仇との戦いとなる。これは助太刀というわけではないので、1対1の勝負には絶対に手を出してはいけない。

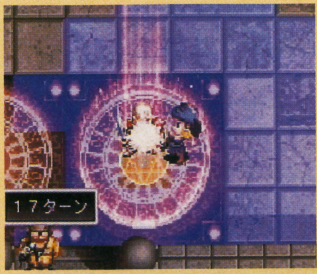
⬆仇討ちをするのではなく、その手伝いをするだけ。後は少年を見守るだけだ

One point ミニゲームも充実！その一部が明らかに

前作同様、闘技場でのミニゲームが存在することが明らかになった。ここではその中から2種類のゲームを紹介していく。本筋を忘れるほど熱くなるゲーム内容だ。

●幻魔陣ゲーム

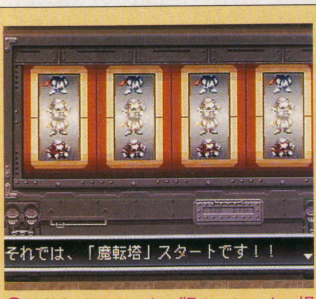
一定時間ごとに現れる敵を制限時間内で倒すゲーム。舞台となるリングのあちこちに魔法陣が置かれており、そこから一定時間だけモンスターの幻影が映し出される。モグラ叩きみたいなものだ。



⬆一種のモグラ叩きのようなもの。敵の出る場所を見極めて叩け!!

●魔転塔ゲーム

ルーレットで対戦相手を決めて全滅させるゲーム。4つのリールをまわして、停止した絵のモンスター全員を倒すと賞金が手に入るというもの。もちろん高額な敵はそれだけ強いので注意が必要だ。



⬆こちらはモンスター版ルーレット。相手が決まったら、即全滅だ

AUBIRDFORCE

シミュレーション **オウバードフォース**
バンダイ
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応（4ブロック）

立方体で構成された3Dマップ上のバトルシステムを研究する！

3Dマップでの戦闘に必要な基本的戦術の思考回路を分析

このゲームで重要なのは、攻撃前にあらかじめ一連の具体的な戦術を練っておくことだ。ここではこの点について詳しく説明していく。まず、左の図を見てほしい。これは1回の戦闘における思考回路を分析したもの。結果から逆算して行動を決定する方法だ。なぜこのような思考が必要かというと、レーダーを見ながら次の行動を考えるという方法では、敵を捕捉するにあたって不確実な点があり、1ターン無駄にするおそれがあるからだ。まわりくどいようでもこの思考回路にそって戦術を考える方が確実。以下では個々のTACTICSについて詳しく説明していく。

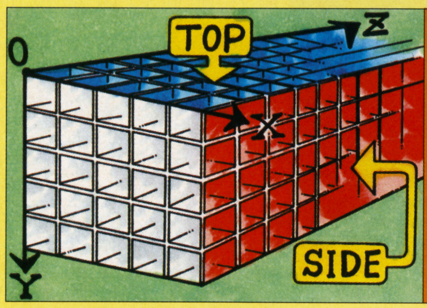
- TACTICS0 すべての前提である3Dマップの概念と構造の理解。
- TACTICS1 まず最初に、どの敵を攻撃するかを決定する。
- TACTICS2 上下左右前後のどの面を攻撃するかを決める。
- TACTICS3 与えるべきダメージを考えて武器を選択。
- TACTICS4 射界から逆算して移動すべき範囲が決まる。
- TACTICS5 現在地から右の範囲まで移動できるか確認。
- TACTICS6 移動範囲ならば実行、そうでなければ再検討。

いよいよ作戦実行！

TACTICS0 最低限必要な知識 空間把握の方法

実際の空間をX軸、Y軸、Z軸で等間隔に切った立方体の集合が3Dマップ。2Dシミュレーションのヘクスに相当するものが、各辺が1の立方体であるわけだ。注意すべきは、マップ上での空間の広がりは、上下左右前後の6方向のみであるということ。距離を測る場合、隣り合った立方体の間でしか動けない。したがって、2点間の距離は（X座標の差の絶対値）＋（Y座標の差の絶対値）＋（Z座標の差の絶対値）で表わされる。具体的には、面で接している立方体の間が1、辺が接している場合は2、頂点で接している場合は3となるわけだ。

マップは立方体の集合

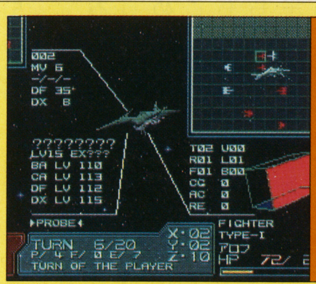


➲戦闘空域は立方体が直方体状に集合したもの。XYZ軸の向きは重要だ

TACTICS1 攻撃目標の決定が戦術立案の始まり

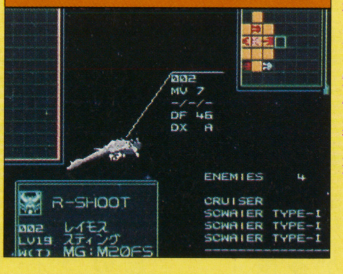
敵の物量に耐えて勝利条件を充たすための基本は、効率のよい各個撃破。そのためには敵のHPを調べて、1ターンで確実に破壊できる敵を目標にしよう。その際、目標の座標の数値を確認することを忘れないこと。また、誘爆やR-SHOOTを活用して、複数の敵にダメージを蓄積させて半殺しにしておくことも有効だぞ。

敵の状態を把握せよ



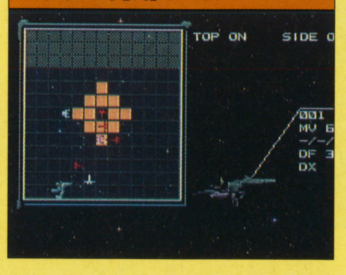
➲偵察コマンドで敵の正確な情報を収集だ！

R-SHOOTで複数攻撃



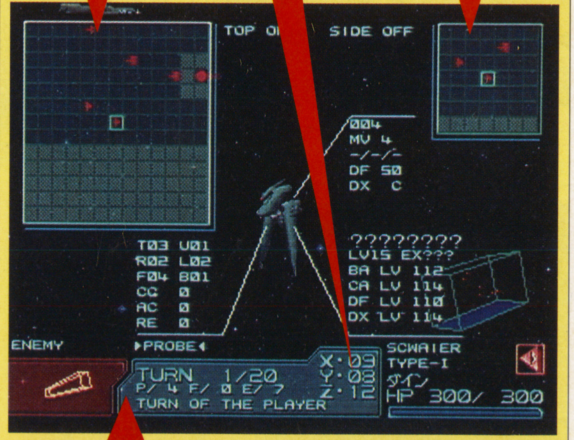
➲射界内のすべての敵をランダムに攻撃する。射界は変化しない

誘爆を利用してダメージ



➲SS15Tの誘爆範囲は2。直接の目標以外も爆風に巻き込む

レーダーは参考程度。正確な情報は座標値から



➲レーダーは立体の不完全な投影図にすぎない。常に座標の数値を確認せよ

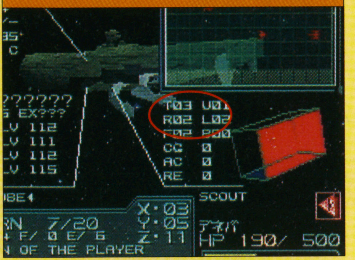
©BANDAI

POINT ATTACK ポイントアタック

TACTICS2 装甲が薄く反撃されない面を狙え

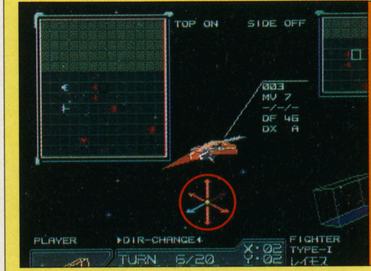
攻撃目標を決めたら、どの面を攻撃するかを考える。まず与えるダメージができるだけ大きくなるように、シールドポイントの低い面を狙う。攻撃を受けた面のシールドポイントは低下するので、具体的な値を確認すること。次に、反撃を受けないように敵の射界のない面を攻撃するべし。無用な消耗を避けるために必要なことだ。さらに、後部を攻撃してエンジンに直撃すれば移動力を奪うことが可能。

シールドポイントの低い面を狙え



⇒後部のシールドポイントが0になっている。狙うならここしかない

敵の射界外から攻撃



⇧方向転換して背後から攻撃。戦闘機は後部を狙え

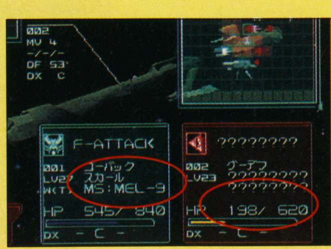
TACTICS3 与えるダメージに応じた武器を選択

目標のHPがわかれば与えるべきダメージ量も決まるので、それにしたがい武器を選択する。注意しなければならないのは弾薬数の制限。基本的には、弾薬数の制限がない、または多い武器で地道に攻撃し、強力な武器が1発当たれば一気に沈められる程度までダメージを与えておく。強力な武器の使い時を誤らないことが必要だ。

ムダ弾を撃つな!

⇧戦闘機相手には、攻撃力は低くても弾薬数無限のバルカンで地道に攻撃していけばよい

強力兵器で一撃必殺

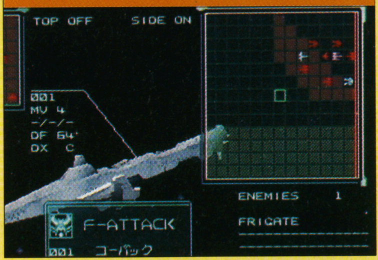


⇧敵艦を沈めるチャンス。HPから判断して、対艦ミサイルが当たれば瀕死状態になるはず

TACTICS4 敵の確実な捕捉に必要な射界の理解

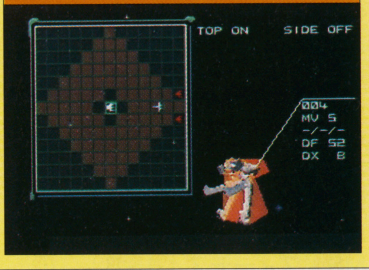
射界の形状には要注意だ。RK、RF系および、艦載機用のLG、MG系では手前の方で射程距離が短くなっている。また、レーダー上では射界外の敵を捕捉しているように見える場合があるので、座標の数値で確認すること。MS系は近接攻撃が不可能な点、F-ATTACKおよびS-SHOOTは射界が変化する点にも注意。

射界が前方を向くF-ATTACK



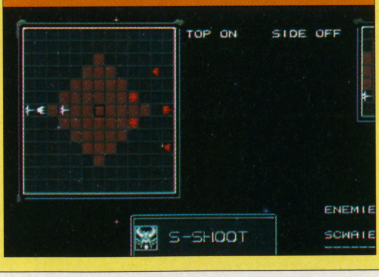
⇒艦船の上部甲板についた全武装で攻撃するため、射界が90度前方に傾く

ミサイルは近接攻撃不可能



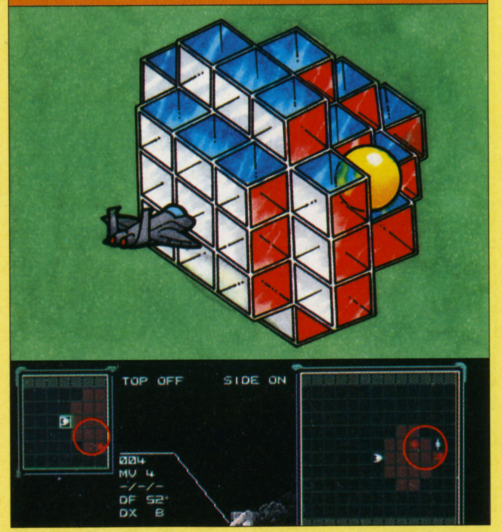
⇒ミサイルの射程距離の長さを活かそう。近寄って攻撃するのは無駄

S-SHOOTで遠距離攻撃



⇒通常は射程が6のガーランドだが、S-SHOOTを使えば9に伸びる

注意!レーダーだけでは誤りやすいケース



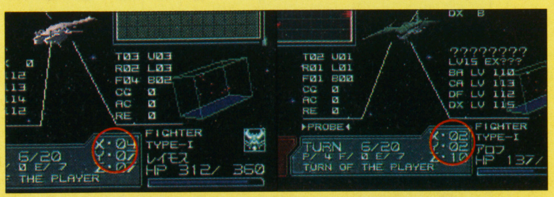
⇧図はSS15Tの射界を立体的に描いたもの。図の球の位置は射界外だが、レーダーでは捕捉しているかのようにみえる

TACTICS5 自機の移動範囲を常に把握しておけ

ここまでくれば、自機が移動すべき範囲はおのずと決まるので、現在地からその範囲内に移動可能かどうかを確認する。移動範囲は広がりが一様なので、移動力の値を覚えておけば困難はない。特殊攻撃は移動しない状態でのみ可能なので、移動してS-SHOOTを使えばはるか遠くの敵を攻撃できる、といった勘違いをしないように。

TACTICS6 目標との距離を計算して最終確認

最後に、目標の座標と自機の座標値の数値を用いて計算による確認を行う。自機と目標との距離が、武器の射程距離と自機の移動力の和以下になっていることを確認してから操作に移るのだ。



⇧(2,2,10)に位置する敵を背後からバルカンで攻撃する場合、(2,2,11)に移動すればよく、自機の位置(4,7,7)からの距離は、2+5+4=11で、レイモスの移動力7では移動できないので、作戦を立て直す

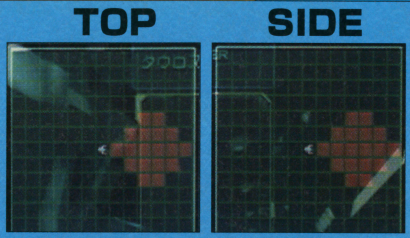
効果的な戦術の検討に役立つ武器の射界&敵ユニットデータ

これまで1回の攻撃における基本的な戦術を解説してきたが、その思考方法は理解してもらえただろうか。ここでは、基本的な戦術を組み立てるために必要なデータを提示する。武器の攻撃力や自軍ユニットのデータについてはマニュアルに載っているので、必要最低限と思われるものについてのみ掲載した。これを参考に自分なりの応用戦術を練り上げてほしい。

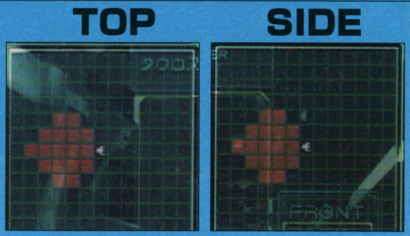
プレイヤーユニットの武器の射界データ

自軍ユニットが使用できる武器の射程距離と射界のタイプを示してみた。射界のタイプは6種類ある。下の写真は具体例として選んだ武器の射界をTOPとSIDEの投影図で表わしたものだ。なお、敵ユニットが使う場合、同じ武器でも射界が違うものが若干数あるので、注意しつつ、敵の射界外かどうかの判断の参考にしてほしい。

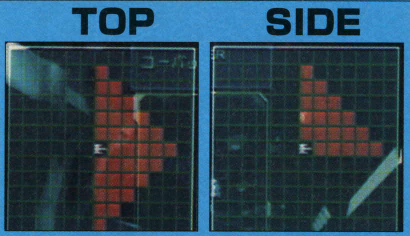
系統	名称	射程	タイプ
GN	M-108	1~5	⑥
GN	バニッシュ	1~5	⑥
GN	マングスタ	1~6	⑥
LG	M44LC	1~4	②
LG	VG20	1~4	②
LG	VG25F	1~4	②
LG	X-988	1~6	③
LG	イクサイズ	1~6	③
LG	クラウディ	1~6	③
LG	サリア	1~5	③
LG	シータG2	1~6	③
LG	デルタ	1~5	③
LG	デルタF2	1~5	③
LG	ドルガン	1~6	③
LG	ボルテクス	1~6	③
MG	CIWS	1~4	⑤
MG	G-701	1~4	②
MG	M-61A	1~4	②
MG	M20FS	1~4	②
MG	SMG66	1~4	②
MG	ガトリング	1~3	②
MG	バルカン	1~3	②
MG	メルザルト	1~4	②
MG	ラズMkⅡ	1~4	②
MS	GMM55	3~7	④
MS	GMM70	3~7	④
MS	GMM80	3~8	④
MS	M-20	2~6	④
MS	M-20E	3~7	④
MS	MEL-9	2~6	④
MS	QGM84	4~8	②
MS	OLM-Ⅱ	2~6	⑤
MS	OLM-Ⅳ	2~6	⑤
MS	ガロッグ7	5~10	⑥
MS	ザガルート	4~9	⑥
MS	ズィーモス	4~8	⑥
MS	タフィッド	3~7	⑥
MS	ドラン20	3~7	⑥
RF	ガーランド	1~6	①
RF	スナイパー	1~7	①
RF	バイソン	1~6	①
RF	ライコット	1~7	①
RK	R-100	1~5	②
RK	R-200	1~5	②
RK	SS15T	1~5	②
SA	DSアーム	1~5	⑥
SA	カットラス	1~1	⑥



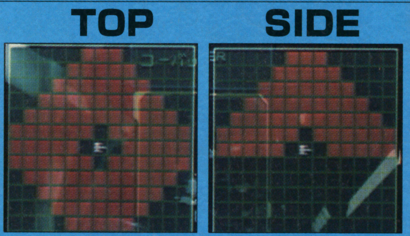
① RF：ガーランド。手前の射界が狭い



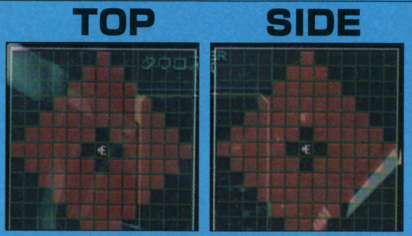
② RK：SS15T。手前の射界が狭い



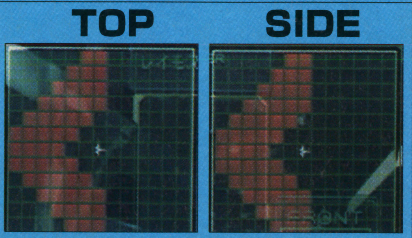
③ LG：デルタ。球を4分割した形状



④ MS：M20。上方に半球状に広がる



⑤ MS：OLM-Ⅱ。全方向に一様に広がる



⑥ MS：タフィッド。前方に傘状に広がる

敵ユニットのHPとシールドポイントデータ

ここに示した値は初期値であり、攻撃された面のシールドポイントは低下することに注意してほしい。全般的にみて後部の装甲が薄いことがわかる。表中のTは上部、Uは下部、Rは右側面、Lは左側面、Fは前面、Bは後部の略。

名称	HP	T	U	R	L	F	B
デネバ	500	3	2	2	2	3	1
グーデフ	620	3	3	2	2	4	2
ヤルーム	740	4	3	3	3	5	2
デーベルン	860	5	4	3	3	6	2
ドレニム	980	6	3	4	4	7	3
イェルムン	1000	4	3	4	4	5	3
カリオン	580	2	1	2	2	3	1
ダグリブ	680	2	2	2	2	3	1
アルディア	1200	8	6	5	5	9	4
P-108	200	1	1	1	1	2	1
アロフ	260	2	1	1	1	2	1
ミューダ	320	2	2	2	2	3	1
ベリオ	380	3	2	3	3	4	2
フュールベ	300	3	2	2	2	3	1
フィガード	340	3	2	3	3	4	2
Z-333	360	2	2	2	2	3	1
ダイン	300	3	1	2	2	4	1
ディオール	360	3	2	3	3	4	2
モルギウ	370	4	2	3	3	4	2
ウーグモン	400	4	2	4	4	5	2
ゾフィエフ	420	5	2	4	4	6	2
スパッグ	300	2	1	2	2	2	1
AAG50	300	3	1	3	3	3	3

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1872

差出有効期間
平成9年12月
21日まで

105-00
137

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 11月8日号

（キリトリ線）

□□□-□□

住所　　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　　電話番号
（　　）　―

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　　年

誕生日　19　年　月　日　　性別　男・女

(キリトリ線)

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ(マンガ)原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　　年	プレイしたゲーム本数　　　本

所有ハードに○をつけてください(いくつでも)

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア(キッズギア)　14. 3DO　15. DOS/V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　　本	年平均中古ソフト購入本数　　　本
週平均ゲームプレイ時間　　　時間	月平均ゲームセンタープレイ時間　　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください(いくつでも)

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P57にあるアンケートハガキに、アンケート項目の回答を記入して、50円切手を貼ってポストまで。締切りは10月31日（必着のこと）。アンケートに協力してくれた方には、抽選でテレホンカードをプレゼントいたします。

No.	表1 今号の記事	No.	
1	表紙	24	FMW投稿バトルロイヤル
2	目次	25	＜特集＞バーチャファイター3
3	今週のTOPICS	26	Weekly Information
4	＜特集＞新スーパーロボット大戦	27	超ウルトラテクニック
5	＜特集＞チョロQ2	28	読者ゲーム評
6	＜特集＞エースコンバット2	29	Fair Judgment
7	＜特集＞ソウルエッジ	30	＜特集＞電脳戦機バーチャロン
8	＜特集＞BIO HAZARD2	31	NEO・GEO共和国
9	＜特集＞ファイナルファンタジーⅦ	32	パソコン共和国
10	＜特集＞サガ　フロンティア	33	アーケード共和国
11	＜POINT ATTACK＞ルナ　シルバースターストーリー	34	バーチャルアイドル共和国
12	＜POINT ATTACK＞アーク　ザ　ラッドII	35	＜NOW ON SALE！＞今週のアクション
13	＜POINT ATTACK＞オウバードフォース	36	＜NOW ON SALE！＞今週のRPG
14	＜DATA ATTACK＞ワールドシリーズベースボールII	37	＜NOW ON SALE！＞今週のシミュレーション
15	＜連載＞テイルズ　オブ　デスティニー	38	＜NOW ON SALE！＞今週のシューティング
16	＜連載＞ときめきHot　Line	39	＜NOW ON SALE！＞今週のアドベンチャー
17	＜連載＞天馬への階段	40	＜NOW ON SALE！＞今週のテーブル
18	＜連載＞OPERATION MOONGATE from 電脳戦機バーチャロン	41	＜NOW ON SALE！＞今週のパズル
19	＜連載＞陰に生きる。	42	＜NOW ON SALE！＞今週のETC
20	＜連載＞ブルーアイランド島通信	43	週刊　新着情報局
21	＜連載＞ MARIO! MARIO! MARIO!	44	今週のリアルランキング
22	＜連載＞ストリートファイターNOW	45	新作ゲーム発売カレンダー
23	FMW特捜隊～大人気のプリクラと新宿に出来たジョイポリスを大解剖！		

No.	表2 雑誌名	No.	
1	PlayStation　Magazine	24	ゲームウォーカー
2	ファミマガ64	25	Vジャンプ
3	サターンFAN	26	マル勝ゲーム少年
4	Virtual IDOL	27	ゲーメスト
5	64（ロクヨン）	28	ゲーメストEX
6	電撃NINTENDO64	29	月刊ファミ通Bros.
7	スーパー64	30	GAME　ON!
8	プレイステーション通信	31	ネオジオフリーク
9	電撃プレイステーション	32	LOGIN
10	HYPERプレイステーション	33	マイコンBASICマガジン
11	THE プレイステーション	34	コンプティーク
12	ファミ通PS	35	電撃王
13	セガサターンマガジン	36	コミックボンボン
14	グレートサターンZ	37	コロコロコミック
15	サターンスーパー	38	覇王マガジン
16	セガ　マガジン	39	コミック電撃大王
17	TECHサターン	40	コミックビーム
18	電撃SEGA EX	41	週刊少年サンデー
19	HYPERサターン	42	週刊少年ジャンプ
20	ファミ通サターン	43	週刊少年マガジン
21	電撃G'sエンジン	44	週刊少年チャンピオン
22	ファミ通		
23	じゅげむ		

No.	表3 機種名	No.	
1	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
2	スーパーファミコン	13	3DO
3	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO·GEO／NEO·GEO CD／NEO·GEO CDZ
4	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
5	ニンテンドウ64	16	PC9801·9821シリーズ
6	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
7	PC-FX	18	マッキントッシュ
8	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
9	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。
1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。
1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P170からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P170からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P170からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。
1　1～5本　2　6～10本
3　11～20本　4　21～29本
5　30本以上

(14)あなたはゲームソフトを買うときに、雑誌のレビュー記事（ソフトの評価）をどの程度参考にしますか。次の4つの中から選んでください。
1　レビューの評価によって買うソフトを選んでいる
2　常にではないが、レビューの評価によってソフトを選ぶことがある
3　参考にはするが、あまり気にしない
4　参考にすることはまったくない

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

World Series BASEBALL★II
ワールドシリーズベースボールII

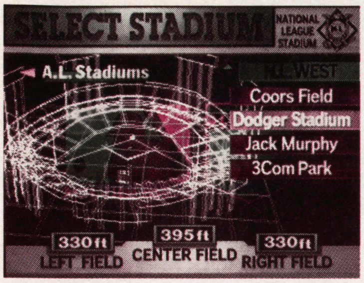
スポーツ　ワールドシリーズベースボールII
セガ
SS　発売中　5800円
バックアップメモリー対応
(378・プレイデータ)

『野茂英雄～』という冠で発売された前作に対し、第2弾は内容だけでまっこう勝負。選手やスタジアムの数が増えてパワーアップしている。今回は、この膨大なデータを完全に収録した。

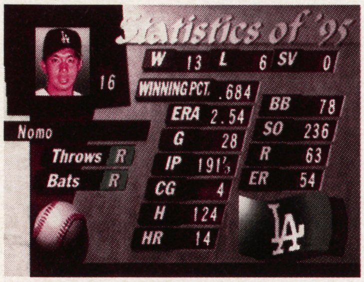
28の球場と896人の選手データを使いこなして世界一を目指す

このゲームでは、大リーグ28のスタジアムがすべてポリゴンで再現されている。ペナントレース全162試合を戦う場合は、チームによってホームグランドが違うから注意が必要だ。左右のフェンスまでの距離が異なる球場もあるので、球場ごとに戦略を考える必要がある。

また、選手データも大幅に増え、28のチームに32人ずつ支配下選手がいる。大リーグファンでも知らないような選手まで実名で登録されているのだ。今回は、ゲームに収録されているデータベースでは分からない能力データまで収録。ワールドチャンピオンになるために役立つはずだ。



⇧28球場すべてがポリゴンで再現されている。各球場に特色がある



⇧データベースを使えば、全選手の1995年の成績を見ることができる

全28球場のデータ

AMERICAN LEAGUE	LEFT	CENTER	RIGHT
Anaheim Stad.	333	404	333
Oakland Col.	330	400	330
Kingdome	331	405	312
The Ballpark	330	400	330
Comisky Park	347	400	347
Jacobs Field	320	404	320
Kauffman Stad.	330	400	330
County Stadium	315	402	315
Metrodome	343	408	327
Camden Yards	333	410	318
Fenway Park	315	420	302
Tiger Stadium	340	440	325
Yankee Stadium	318	408	314
Sky Dome	330	400	330

NATIONAL LEAGUE	LEFT	CENTER	RIGHT
Coors Field	347	424	350
Doder Stadium	330	395	330
Jack Murphy	327	405	327
3Com Park	335	400	335
Wrigley Field	335	400	353
Riverfront	330	404	330
Astrodome	330	400	330
Three Rivers	335	400	335
Busch Stadium	330	402	330
Fulton County	330	402	330
Joe Robbie	335	410	345
Olympic Std.	325	404	325
Shea Stadium	338	410	338
Veterans Std.	330	408	330

個人データの見方

各チームには、32人の選手がいるが、そのうち8人は支配下のマイナーチームの選手だ。つまり、日本風に言えば、24人が1軍で8人が2軍ということになる。選手の状態を見て、調子が上がってきた選手はメジャーに上げるようにしよう。

数字で示す能力は、数値が大きいほうが能力が高い。○や△で示したものは大ざっぱに能力を示しており、◎が最高で無印は△よりも劣る。

また、ピッチャーだけの能力があるので、別項目で示してある。投球フォームは能力と直接関係ないが、操作する際に若干感覚が変わる。

Baltimore Orioles

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Mussina	26	14	9	10	11	13	TQ
Wells,D	22	12	9	9	12	7	TQ
Erickson	22	12	9	7	10	10	TQ
Mercker	22	9	11	12	10	7	OA
Rhodes,A	24	8	7	7	5	7	O
Haynes	18	10	8	8	6	7	O
Mills,A	14	6	10	7	10	7	OA
McDowell,R	19	8	7	9	12	9	TQ
Benitez,A	25	7	8	6	6	7	O
Myers,J	19	9	7	7	5	7	TQ
Myers,R	22	9	13	9	8	9	TQ
Orosco	18	9	12	10	13	8	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Mussina	35	P	R	R	2	3	5	11	11				△	
Wells,D	36	P	L	L	2	2	5	9	11					
Erickson	19	P	R	R	1	2	6	8	11					
Mercker	21	P	L	L	4	5	6	12	11					
Rhodes,A	53	P	L	L	2	2	6	8	12					M
Haynes	60	P	R	R	2	1	7	9	11					M
Mills,A	75	P	R	B	1	1	5	9	10					
McDowell,R	31	P	R	R	2	3	7	11	10					
Benitez,A	49	P	R	R	2	2	6	7	10					M
Myers,J	46	P	R	R	3	1	6	8	9					M
Myers,R	28	P	L	L	2	5	6	10	14				○	
Orosco	47	P	L	R	1	1	4	9	10				△	
Hoiles	23	C	R	R	6	16	5	9	10	△		△	△	
Zaun	24	C	R	B	6	12	7	10	9	△		△	△	
Palmeiro	25	1B	L	L	12	27	8	11	11	△		△	○	
Alomar,R	12	IF	R	B	13	16	11	14	12	△		△	◎	
Surhoff	17	IF	R	L	13	15	9	10	12	△	△	△	△	
Ripken,C	8	IF	R	R	7	17	7	13	13	△	△	△	○	
Waszgis	27	1B	R	R	5	13	7	8	8	△	△	△	△	
Alexander,M	6	IF	R	R	5	9	12	10	11	△	△	△	△	
Huson	30	IF	R	L	5	6	8	9	9	△	△	△	△	
Ripken,B	3	IF	R	R	6	6	9	10	10	△	△	△	△	
Devarez	59	IF	R	R	5	6	7	8	8	△	△	△	△	
Zosky	16	IF	R	R	2	6	8	8	9	△	△	△	△	
Hammonds	11	OF	R	R	5	9	10	10	12	△	△	△	△	
Anderson,B	9	OF	L	L	12	22	12	11	12	△	△	△	△	
Devereaux	10	OF	R	R	10	14	8	10	11	△	△	△	△	
Smith,M	34	OF	R	R	5	13	8	8	9	△	△	△	△	
Tarasco	44	OF	R	L	7	16	11	12	12	△	△	△	△	
Bonilla	26	OF	R	B	14	23	8	10	12	△	△	△	△	
Polonia	18	OF	L	L	7	7	11	10	9	△	△	△	△	
Gordon,K	50	OF	R	R	5	9	7	7	8	△	△	△	△	

★ピッチャーデータ
球速：球速　カ：カーブ　シュ：シュート　フォ：フォーク
球威：球威　制球：制球力　投球：投球フォーム
※投球フォームの記号：O:OVER/TQ:THREE QUARTER/SA:SIDE ARM/UA:UNDER ARM/TO:TORNADO
※対左・対右・勝負・選球で無印のものは△よりも能力が低いことを示す

★共通データ
背：背番号　守備：守備力
投：投球　打：打席
巧打：巧打力　長打：長打力
走力：走力　肩：肩の強さ
対左：左投手への強さ
対右：右投手への強さ
勝負：勝負運 選球：選球眼
マ：Mは初期設定でマイナーリーグにいることを示す

DATA ATTACK

データアタック

迷える小羊のためのデータ攻略講座

AMERICAN LEAGUE

WEST	CENTRAL	EAST
California Angels	Chicago White Sox	Baltimore Orioles
Oakland A's	Cleveland Indians	Boston Red Sox
Seattle Mariners	Kansas City Royals	Detroit Tigers
Texas Rangers	Milwaukee Brewers	New York Yankees
	Minnesota Twins	Tront Blue Jays

Baltimore Orioles

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Mussina	26	14	9	10	11	13	TQ
Wells,D	22	12	9	9	12	7	TQ
Erickson	22	12	9	7	10	10	TQ
Mercker	22	9	11	12	10	7	OA
Rhodes,A	24	8	7	7	5	7	O
Haynes	18	10	8	8	6	7	O
Mills,A	14	6	10	7	10	7	OA
McDowell,R	19	8	7	9	12	9	TQ
Benitez,A	25	7	8	6	6	7	O
Myers,J	19	9	7	7	5	7	TQ
Myers,R	22	9	13	9	8	9	TQ
Orosco	18	9	12	10	13	8	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Mussina	35	P	R	R	2	3	5	11	11				△	
Wells,D	36	P	L	L	2	2	5	9	11					
Erickson	19	P	R	R	1	2	6	8	11					
Mercker	21	P	L	L	4	5	6	12	11					
Rhodes,A	53	P	L	L	2	2	6	8	12					M
Haynes	60	P	R	R	2	1	7	9	11					M
Mills,A	75	P	R	B	1	1	5	9	10					
McDowell,R	31	P	R	R	2	3	7	11	10					
Benitez,A	49	P	R	R	2	2	6	7	10					M
Myers,J	46	P	R	R	3	1	6	8	9					M
Myers,R	28	P	L	L	2	5	6	10	14				○	
Orosco	47	P	L	R	1	1	4	9	10				△	
Hoiles	23	C	R	R	6	18	5	9	10	△	△	△	△	
Zaun	24	C	R	B	6	12	7	10	9	△	△	△	△	
Palmeiro	25	1B	L	L	12	27	8	11	11	△	△	△	○	
Alomar,R	12	IF	R	B	13	16	11	14	12	△	△	△	◎	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Surhoff	17	IF	R	L	13	15	9	10	12	△	△	△	△	
Ripken,C	8	IF	R	R	7	17	7	13	13	△	△	△	○	
Waszgis	27	1B	R	R	5	13	7	8	8	△	△	△	△	
Alexander,M	6	IF	R	R	5	9	12	10	11	△	△	△	△	
Huson	30	IF	R	L	5	6	8	9	9	△	△	△	△	
Ripken,B	3	IF	R	R	6	6	9	10	10	△	△	△	△	
Devarez	59	IF	R	R	5	6	7	8	8	△	△	△	△	M
Zosky	16	IF	R	R	2	6	8	8	9	△	△	△	△	M
Hammonds	11	OF	R	R	5	9	10	10	12	△	△	△	△	
Anderson,B	9	OF	L	L	12	22	12	11	12	△	△	△	△	
Devereaux	10	OF	R	R	10	14	8	10	11	△	△	△	△	
Smith,M	34	OF	R	R	5	13	8	8	9	△	△	△	△	
Tarasco	44	OF	R	L	7	16	11	12	12	△	△	△	△	
Bonilla	26	OF	R	B	14	23	8	10	12	△	△	△	△	
Polonia	18	OF	L	L	7	7	11	10	9	△	△	△	△	M
Gordon,K	50	OF	R	R	5	9	7	7	8	△	△	△	△	M

Boston Red Sox

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Clemens	26	13	10	9	10	10	O
Sele	23	11	6	9	7	7	O
Wakefield	11	13	11	11	7	8	TQ
Gordon,T	22	9	8	11	10	7	TQ
Moyer	15	7	9	6	5	7	O
Suppan	20	8	8	10	5	7	TQ
Henry,B	21	11	8	10	11	10	O
Belinda	23	9	11	9	7	9	O
Maddux,M	19	11	8	10	6	7	TQ
Eshelman	20	10	9	11	6	7	TQ
Slocumb	27	13	9	10	15	8	O
Stanton	22	9	8	7	12	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Clemens	21	P	R	R	1	3	6	10	12				△	
Sele	36	P	R	R	1	2	6	8	11					
Wakefield	49	P	R	R	1	1	6	10	9					
Gordon,T	35	P	R	R	1	2	7	9	11					
Moyer	50	P	L	L	1	1	5	9	9					M
Suppan	55	P	R	R	2	4	8	9	11					M
Henry,B	27	P	L	L	3	3	6	10	11				△	
Belinda	43	P	R	R	2	2	6	8	10					
Maddux,M	19	P	R	L	4	2	6	9	10					M
Eshelman	52	P	L	L	1	2	6	9	8					M
Slocumb	51	P	R	R	2	3	7	10	12					
Stanton	32	P	L	L	1	2	5	8	10					
Stanley,M	22	C	R	R	9	19	7	8	10	△	△	△	○	
Haselman	37	C	R	R	5	11	6	10	9	△	△	△	△	
Vaughn,M	42	1B	R	L	12	28	8	9	10	△	△	△	△	
Cordero	12	IF	R	R	10	15	10	11	12	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Naehring	11	IF	R	R	11	15	7	10	13	△	△	△	○	
Valentin,J	13	IF	R	R	11	22	11	10	11	△	△	△	◎	
Jefferson,R	18	1B	L	L	9	12	6	7	8	△	△	△	△	
Tatum	10	IF	R	R	5	10	8	9	11	△	△	△	△	
Clark,P	31	IF	R	R	4	10	8	9	10	△	△	△	△	
Beltre	30	IF	R	R	3	5	8	9	8	△	△	△	△	
Manto	48	IF	R	R	7	18	7	9	10	△	△	△	△	M
Selby	29	IF	R	L	6	13	7	8	8	△	△	△	△	M
Greenwell	39	OF	R	L	10	17	8	12	11	△	△	△	△	
Cuyler	15	OF	R	B	3	4	10	9	8	△	△	△	△	
Mitchell,K	7	OF	R	R	9	21	8	8	9	△	△	△	△	
O'Leary	25	OF	L	L	12	15	8	11	9	△	△	△	△	
Hosey	46	OF	R	B	8	12	11	10	9	△	△	△	△	
Canseco	33	OF	R	R	11	23	10	8	9	△	△	△	△	
Cole	2	OF	R	L	10	7	12	8	9	△	△	△	△	M
Malave	38	OF	R	R	7	16	8	8	8	△	△	△	△	M

Detroit Tigers

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Lira	18	9	10	11	9	9	O
Lima	17	8	9	10	8	11	TQ
Aldred	18	8	7	9	10	7	TQ
Sodowsky	19	8	9	7	7	7	O
Keagle	17	9	7	8	5	7	O
Nitkowski	20	8	9	8	5	7	O
Olivares	21	9	7	11	7	8	O
Gohr	21	9	10	7	8	9	O
Fortugno	12	10	6	8	6	7	TQ
Lewis,R	14	11	7	6	6	7	SA
Williams,B	24	9	8	10	13	8	O
Veres,R	21	8	9	8	12	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Lira	40	P	R	R	1	3	7	9	10					
Lima	32	P	R	R	2	2	6	9	11				△	
Aldred	68	P	R	R	1	2	6	8	9					
Sodowsky	46	P	R	L	2	1	6	10	9					
Keagle	57	P	R	R	2	3	6	8	10					M
Nitkowski	49	P	L	L	3	2	7	9	11					M
Olivares	28	P	R	R	2	6	5	9	10					
Gohr	34	P	R	R	2	2	6	8	12					
Fortugno	51	P	L	L	1	2	7	8	10					M
Lewis,R	43	P	R	R	2	2	6	7	9					M
Williams,B	26	P	R	R	3	3	6	10	11				△	
Veres,R	52	P	R	R	0	2	7	8	10					
Flaherty	12	C	R	R	5	15	8	9	8	△	△	△	○	
Parent	8	C	R	R	6	18	6	8	9	△	△	△	△	
Fielder	45	1B	R	R	7	25	5	9	11	△	△	△	○	
Lewis,M	14	IF	R	R	9	11	8	8	10	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Fryman	24	IF	R	R	9	17	8	11	12	△	△	△	△	
Trammell	3	IF	R	R	8	13	7	11	11	△	△	△	○	
Nevin	42	1B	R	R	5	13	7	8	8	△	△	△	△	
Penn	10	IF	R	B	7	8	11	7	8	△	△	△	△	
Williams,E	56	IF	R	R	7	15	8	10	10	△	△	△	△	
Gomez,C	35	IF	R	R	4	15	8	9	9	△	△	△	△	
Hyers	7	IF	L	L	6	9	7	9	10	△	△	△	△	M
Cruz,F	1	IF	R	R	5	9	9	11	9	△	△	△	△	M
Nieves	12	OF	R	B	4	16	7	7	11	△	△	△	△	
Curtis,C	9	OF	R	R	9	20	12	11	12	△	△	△	○	
Higginson	4	OF	R	L	5	16	9	9	11	△	△	△	△	
Bartee	39	OF	R	R	5	9	10	9	8	△	△	△	△	
Pride	74	OF	R	L	6	11	10	9	8	△	△	△	△	
Bautista,D	29	OF	R	R	3	12	8	9	9	△	△	△	△	
Hiatt	25	OF	R	R	9	13	9	8	10	△	△	△	△	M
Rodriguez,S	64	OF	R	R	5	6	10	7	9	△	△	△	△	M

New York Yankees

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Cone	30	13	11	10	11	9	TQ
Rogers,K	20	11	9	9	9	10	O
Key,J	18	13	10	9	10	7	TQ
Pettitte	24	11	8	9	7	7	TQ
Perez,M	21	9	8	10	5	7	TQ
Kamieniecki	19	10	9	8	6	7	TQ
Gooden	21	10	9	8	9	10	O
Wickman	17	9	8	9	12	7	TQ
Rivera,M	19	9	10	8	5	7	O
Howe	20	10	9	9	6	7	TQ
Wetteland	27	13	9	10	11	13	O
Nelson,J	20	9	10	8	14	10	SA

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Cone	36	P	R	L	3	2	7	12	13				○	
Rogers,K	38	P	L	L	3	4	7	12	10				△	
Key,J	22	P	L	R	3	2	7	10	10					
Pettitte	46	P	L	L	2	1	8	11	11					
Perez,M	33	P	R	R	4	2	7	9	9					M
Kamieniecki	28	P	R	R	3	3	7	9	9					M
Gooden	11	P	R	R	4	3	6	10	11				○	
Wickman	27	P	R	R	2	4	5	9	9					
Rivera,M	42	P	R	R	2	2	6	7	11					M
Howe	57	P	L	L	1	2	4	8	10					M
Wetteland	35	P	R	R	2	1	6	10	12				△	
Nelson,J	43	P	R	R	3	1	5	9	9					
Girardi	45	C	R	R	7	13	6	9	8	△	△	△	△	
Leyritz	13	C	R	R	8	17	6	7	7	△	△	△	△	
Martinez,T	24	1B	R	L	10	24	7	9	9	△	△	△	△	
Kelly,P	14	IF	R	R	6	10	10	12	9	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Boggs	12	IF	R	L	13	12	7	13	13	△	△	△	◎	
Jeter	2	IF	R	R	6	11	10	10	10	△	△	△	△	
Duncan	18	1B	R	R	9	13	9	8	9	△	△	△	△	
Eenhorn	50	IF	R	R	5	8	8	9	10	△	△	△	△	
Fox,A	59	IF	R	L	6	10	10	9	8	△	△	△	△	
Fernandez,T	6	IF	R	B	6	11	9	11	11	△	△	△	△	
Benavides	62	IF	R	R	4	4	7	8	9	△	△	△	△	M
McIntosh	60	IF	R	R	5	6	7	8	8	△	△	△	△	M
Raines	30	OF	R	B	10	15	10	10	10	△	△	△	△	
Williams,B	51	OF	R	B	12	18	11	12	12	△	△	△	○	
O'Neill,P	21	OF	L	L	12	21	8	11	11	△	△	△	○	
James,D	39	OF	L	L	9	11	7	8	9	△	△	△	△	
Williams,G	29	OF	R	R	6	13	11	12	11	△	△	△	△	
Sierra	25	OF	R	B	8	19	9	8	9	△	△	△	△	
Rivera,R	31	OF	R	R	6	14	9	8	8	△	△	△	△	M
Northrup	54	OF	R	R	4	7	7	8	8	△	△	△	△	M

©SEGA ENTERPRISES／MLBPA／MSB

Toronto Blue Jays

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Hanson	17	12	7	9	11	12	TQ
Hentgen	22	11	10	8	8	10	TQ
Guzman	24	10	8	10	10	7	O
Quantrill	18	9	11	8	7	7	TQ
Viola	18	9	8	7	5	7	O
Ware	19	8	8	10	5	7	SA
Williams,V	20	10	9	10	10	9	O
Castillo,T	17	9	7	7	10	10	O
Bohanon	19	7	9	10	6	7	TQ
Carrara	18	8	6	9	6	7	TQ
Timlim	25	8	10	7	14	9	TQ
Risley	20	10	8	9	7	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Hanson	39	P	R	R	1	2	2	11	10					
Hentgen	41	P	R	R	2	1	1	10	11				△	
Guzman	57	P	R	R	2	2	2	7	1					
Quantrill	48	P	R	L	2	3	3	8	8					
Viola	43	P	L	L	2	1	1	10	8					M
Ware	52	P	R	R	2	3	3	8	10					M
Williams,V	54	P	R	R	2	2	2	9	11					
Castillo,T	49	P	L	L	2	1	1	10	9				△	
Bohanon	60	P	L	L	1	2	2	8	10					M
Carrara	36	P	R	R	1	1	6	8	9					M
Timlim	40	P	R	R	1	1	7	10	9				△	
Risley	55	P	R	R	3	1	4	9	10					
Martinez,S	35	C	R	L	6	12	7	8	11	△	△	△	△	
O'Brien,C	22	C	R	R	6	15	5	10	8	△	△	△	△	
Olerud	9	1B	L	L	10	13	7	12	10	△	△	△	○	
Cedeno,D	20	IF	R	B	5	10	8	10	9	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Sprague	33	IF	R	R	6	21	7	9	11	△	△	△	△	
Gonzalez,A	8	IF	R	R	7	15	9	8	10	△	△	△	△	
Samuel,J	11	1B	R	R	8	16	9	8	9	△	△	△	△	
Crespo	6	IF	R	B	7	12	9	8	8	△	△	△	△	
Perez,T	1	IF	R	B	5	8	9	9	9	△	△	△	△	
Brito,T	14	IF	R	R	4	8	11	7	8	△	△	△	△	
Knorr	27	IF	R	R	5	11	7	9	10	△	△	△	△	M
Cairo	3	IF	R	R	6	6	10	8	9	△	△	△	△	M
Carter,J	29	OF	R	R	8	22	10	10	9	△	△	△	△	
Nixon	2	OF	R	B	10	5	13	11	8	△	△	△	△	
Green,S	15	OF	L	L	10	17	11	10	11	△	△	△	△	
Perez,R	17	OF	R	R	4	7	9	9	8	△	△	△	△	
Amaro	30	OF	R	B	2	7	9	10	8	△	△	△	△	
Delgado	21	OF	R	L	3	9	8	7	8	△	△	△	△	
Chamberlain	32	OF	R	R	6	9	7	8	8	△	△	△	△	M
Huff	26	OF	R	R	5	7	9	11	9	△	△	△	△	M

Chicago White Sox

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Fernandez,A	22	9	12	11	11	10	TQ
Alvarez	23	12	11	7	8	8	O
Tapani	18	11	8	8	12	7	TQ
Bere	21	10	8	9	10	7	TQ
Baldwin	19	8	9	7	6	7	O
Andujar,L	21	9	10	10	6	7	TQ
McCaskill	16	9	7	6	8	9	O
Karchner	19	9	10	8	13	10	TQ
Ruffcorn	20	8	7	8	5	7	SA
Thomas,L	15	8	10	12	5	7	O
Hernandez,R	24	13	7	9	6	8	O
Simas	20	9	11	8	12	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Fernandez,A	32	P	R	R	1	3	6	8	11					
Alvarez	40	P	L	L	1	1	7	9	11				△	
Tapani	36	P	R	R	2	2	6	7	10					
Bere	46	P	R	R	2	2	8	10	10					
Baldwin	37	P	R	R	2	3	6	9	10					M
Andujar,L	49	P	R	R	2	1	8	8	11					M
McCaskill	15	P	R	R	1	1	7	8	9					
Karchner	47	P	R	R	2	1	6	9	11					
Ruffcorn	33	P	R	R	2	2	6	8	9					M
Thomas,L	50	P	L	R	2	2	8	8	11					M
Hernandez,R	39	P	R	R	1	2	6	9	11				△	
Simas	41	P	R	L	2	2	7	9	11					
Karkovice	20	C	R	R	3	16	6	11	10	△	△	△	△	
Kreuter	12	C	R	B	4	8	7	8	8	△	△	△	△	
Thomas,F	35	1B	R	R	12	28	8	9	11	△	△	△	◎	
Durham,R	5	IF	R	B	7	12	12	8	9	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Ventura	23	IF	R	L	11	22	8	9	11	△	△	△	○	
Guillen	13	IF	R	L	6	6	9	11	10	△	△	△	△	
Valrie,K	17	1B	R	R	6	9	7	9	9	△	△	△	△	
Martin,N	7	IF	R	R	8	9	11	9	7	△	△	△	△	
Snopek	27	IF	R	R	7	14	9	13	10	△	△	△	△	
Brady	34	IF	R	B	4	7	8	8	10	△	△	△	△	
Munoz,J	71	IF	R	B	6	6	9	8	8	△	△	△	△	M
Saenz	0	IF	R	R	5	13	8	7	8	△	△	△	△	M
Phillips,T	8	OF	R	B	7	22	10	9	10	△	△	△	○	
Lewis	10	OF	R	R	7	7	12	14	9	△	△	△	△	
Tartabull	45	OF	R	R	5	17	6	8	8	△	△	△	△	
Mouton,L	28	OF	R	R	10	13	9	11	9	△	△	△	△	
Martinez,D	14	OF	L	L	9	10	9	10	10	△	△	△	△	
Baines	3	OF	L	L	12	21	7	9	8	△	△	△	○	
Abbott,J	54	OF	L	R	4	7	8	11	8	△	△	△	△	M
Cameron,M	24	OF	R	R	4	9	10	8	9	△	△	△	△	M

Cleveland Indians

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Martinez,D	17	11	9	9	10	7	O
McDowell,J	22	11	10	11	10	10	O
Nagy	20	12	8	10	9	11	TQ
Hershiser	21	12	10	8	10	7	O
Anderson,B	19	9	9	8	6	7	TQ
Lopez,A	23	10	8	7	6	7	O
Ogea	16	9	8	9	11	11	TQ
Tavarez	22	9	11	7	12	12	O
Plunk	24	8	9	7	5	7	O
Poole	17	12	7	7	5	7	TQ
Mesa	27	9	11	10	15	11	TQ
Assenmacher	16	12	9	7	10	7	SA

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Martinez,D	32	P	R	R	1	2	6	7	9					
McDowell,J	29	P	R	R	2	3	7	8	10				△	
Nagy	41	P	R	L	1	2	7	9	10				△	
Hershiser	55	P	R	R	4	3	7	10	10					
Anderson,B	34	P	L	B	2	3	7	9	9					M
Lopez,A	59	P	R	R	2	1	6	8	11					M
Ogea	37	P	R	L	2	2	7	8	9					
Tavarez	50	P	R	R	2	3	7	7	10					
Plunk	38	P	R	R	1	1	6	8	10					M
Poole	62	P	L	L	1	2	7	9	10					M
Mesa	49	P	R	R	1	2	7	7	12					
Assenmacher	45	P	L	L	1	2	7	10	9					
Alomar,S	15	C	R	R	10	16	9	11	10	△	△	△	△	
Pena,T	17	C	R	R	8	10	7	9	8	△	△	△	△	
Franco,J	23	1B	R	R	11	17	8	8	8	△	△	△	△	
Baerga	9	IF	R	B	12	17	9	9	10	△	△	△	○	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Thome	25	IF	R	L	12	22	8	10	11	△	△	△	△	
Vizquel	13	IF	R	B	8	9	11	14	11	△	△	△	△	
Murray,E	33	1B	R	B	13	20	7	9	9	△	△	△	△	
Diaz,M	28	IF	R	R	5	5	8	9	7	△	△	△	△	
Leius	30	IF	R	R	6	10	7	10	11	△	△	△	△	
Espinoza	10	IF	R	R	6	7	7	9	9	△	△	△	△	
Perry,H	36	IF	R	R	8	11	7	12	11	△	△	△	△	M
Helfand	48	IF	R	L	2	5	6	7	8	△	△	△	△	M
Belle,A	8	OF	R	R	13	30	8	10	10	△	△	△	○	
Lofton	7	OF	L	L	12	12	14	14	11	△	△	△	◎	
Ramirez,M	24	OF	R	R	12	25	9	10	8	△	△	△	○	
Burnitz	20	OF	R	L	6	14	9	8	7	△	△	△	△	
Kirby	35	OF	R	L	3	8	11	8	10	△	△	△	△	
Thompson,R	22	OF	R	R	6	12	9	10	11	△	△	△	△	
Gallagher	16	OF	R	R	10	7	8	9	9	△	△	△	△	M
Marsh	21	OF	R	R	9	8	8	8	8	△	△	△	△	M

Kansas City Royals

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Appier	24	10	11	9	13	9	O
Gubicza	18	9	12	9	11	12	TQ
Haney	17	11	8	9	10	7	SA
Belcher	18	9	7	7	10	7	TQ
Meacham	19	10	9	6	5	7	O
Valera,J	18	8	8	7	5	7	TQ
Jacome	15	8	9	10	6	12	TQ
Magnante	14	7	8	11	7	7	TQ
Converse	19	8	7	9	6	7	O
Huisman	21	9	7	8	6	7	O
Montgomery	24	9	13	8	10	10	SA
Pichardo	20	11	9	8	15	8	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Appier	17	P	R	R	1	2	7	9	12					
Gubicza	23	P	R	R	3	2	8	11	10				△	
Haney	33	P	L	L	1	2	7	9	10					
Belcher	41	P	R	R	2	4	6	11	9					
Meacham	27	P	R	R	1	2	7	8	10					M
Valera,J	51	P	R	R	2	1	7	7	10					M
Jacome	45	P	L	L	3	3	6	10	9					
Magnante	57	P	L	L	2	1	6	8	11					
Converse	38	P	R	R	2	3	6	9	10					M
Huisman	37	P	R	R	1	2	6	8	11					M
Montgomery	21	P	R	R	1	2	7	9	11				△	
Pichardo	35	P	R	L	2	0	6	9	10					
Macfarlane	15	C	R	R	4	18	6	9	10	△	△	△	△	
Fasano	26	C	R	R	6	15	7	8	9	△	△	△	△	
Hamelin	3	1B	L	L	5	17	6	7	8	△	△	△	△	
Roberts,B	1	IF	R	B	11	9	11	10	9	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Lockhart	4	IF	R	L	12	12	10	11	10	△	△	△	○	
Offerman	30	IF	R	B	10	9	9	7	10	△	△	△	△	
Vitiello	44	1B	R	R	7	16	8	9	10	△	△	△	△	
Howard,D	6	IF	R	B	5	6	9	10	8	△	△	△	△	
Randa	16	IF	R	R	4	12	8	9	9	△	△	△	△	
Lennon	46	IF	R	R	5	10	8	9	9	△	△	△	△	
Paquette	28	IF	R	R	4	16	9	9	9	△	△	△	△	M
Young,K	32	IF	R	R	4	11	8	7	8	△	△	△	△	M
Goodwin,T	42	OF	R	L	10	9	14	11	9	△	△	△	△	
Damon	18	OF	L	L	10	14	13	11	8	△	△	△	○	
Tucker	31	OF	R	L	8	15	11	9	9	△	△	△	△	
Sweeney	29	OF	R	R	5	15	7	10	9	△	△	△	△	
Norman,L	25	OF	R	L	6	13	8	10	8	△	△	△	△	
Nunnally	22	OF	R	L	8	18	9	8	8	△	△	△	△	
Myers,R	12	OF	L	L	6	10	11	8	8	△	△	△	△	M
Stynes	14	OF	R	R	5	9	9	8	7	△	△	△	△	M

Milwaukee Brewers

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johnson,R	30	14	14	13	15	12	TQ
Bosio	19	11	9	7	10	10	O
Hitchcock	21	9	10	8	10	7	O
Wolcott	21	9	10	9	12	7	O
Menhart	20	8	9	7	6	7	O
Torres	17	9	7	8	5	7	TQ
Hurtado	22	8	9	10	7	7	O
Ayala	20	10	11	8	10	8	TQ
Davis,T	18	8	9	8	6	7	TQ
Wells,B	18	10	8	9	5	7	O
Charlton	22	11	8	11	15	8	TQ
Jackson,M	22	9	12	10	11	9	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
McDonald,B	40	P	R	R	1	1	6	9	11				△	
Bones	25	P	R	R	2	1	7	10	10					
Sparks	50	P	R	R	3	2	6	11	7					
Eldred	21	P	R	R	3	2	6	9	9					
Givens	13	P	L	R	2	2	6	8	10					M
Roberson	51	P	L	L	2	2	8	8	8					M
Karl	42	P	L	L	1	2	7	10	8				△	
Lloyd	37	P	L	L	2	1	6	9	9				○	
Wickander	52	P	L	L	1	4	7	10	9					M
McAndrew	31	P	R	R	2	1	6	7	9					M
Fetters	36	P	R	R	1	3	7	8	10					
Miranda	38	P	L	L	1	1	7	7	10					
Matheny	22	C	R	R	5	5	8	11	11	△	△	△	△	
Stinnett	11	C	R	R	3	9	7	10	7	△	△	△	△	
Nilsson	14	1B	R	L	9	15	7	9	8	△	△	△	△	
Listach	4	IF	R	B	3	5	9	10	7	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Seitzer	20	IF	R	R	12	10	7	10	10	△	△	△	○	
Valentin,J	2	IF	R	L	3	15	10	11	12	△	△	△	△	
Jaha	32	1B	R	R	12	19	8	10	10	△	△	△	△	
Vina	1	IF	R	L	7	8	9	11	10	△	△	△	△	
Cirillo	26	IF	R	R	9	13	8	11	11	△	△	△	△	
Unroe	10	IF	R	R	6	10	8	8	10	△	△	△	△	
Levis	16	IF	R	L	6	6	8	8	8	△	△	△	△	M
Wakamatsu	38	IF	R	R	4	8	7	7	8	△	△	△	△	M
Vaughn,G	23	OF	R	R	5	18	9	9	9	△	△	△	△	
Carr	24	OF	R	B	4	7	12	12	9	△	△	△		
Mieske	30	OF	R	R	6	15	8	11	12	△	△	△	△	
Loretta	8	OF	R	R	7	9	9	11	10	△	△	△	△	
Hulse	15	OF	L	L	6	8	11	10	9	△	△	△	△	
Ward,T	27	OF	R	B	7	9	9	9	10	△	△	△	△	
Felder,K	41	OF	R	R	5	8	9	8	9	△	△	△	△	M
Maas	28	OF	L	L	4	13	7	6	10	△	△	△	△	M

Minnesota Twins

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johnson,R	30	14	14	13	15	12	TQ
Bosio	19	11	9	7	10	10	0
Hitchcock	21	9	10	8	10	7	0
Wolcott	21	9	10	9	12	7	0
Menhart	20	8	9	7	6	7	0
Torres	17	9	7	8	5	7	TQ
Hurtado	22	8	9	10	7	7	0
Ayala	20	10	11	8	10	8	TQ
Davis,T	18	8	9	8	6	7	TQ
Wells,B	18	10	8	9	5	7	0
Charlton	22	11	8	11	15	8	TQ
Jackson,M	22	9	12	10	11	9	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Aguilera	38	P	R	R	3	3	6	9	12					
Radke	59	P	R	R	2	1	6	10	10					
Rodriguez,F	33	P	R	R	1	2	6	11	9					
Robertson	47	P	L	L	2	1	6	11	9					
Parra	56	P	R	R	1	4	6	9	10					M
Trombley	45	P	R	R	1	1	7	8	9					M
Mahomes	20	P	R	R	2	1	6	9	10				△	
Hawkins	32	P	R	R	2	3	7	9	12				○	
Watkins,S	51	P	L	L	1	1	6	8	9					M
Bennett,E	59	P	R	R	2	1	7	7	9					M
Stevens,D	41	P	R	R	2	1	5	7	10				○	
Guardado	18	P	L	R	2	4	6	8	11					
Myers,G	24	C	R	L	7	13	7	9	9	△	△	△		
Walbeck	9	C	R	B	7	6	7	13	10	△	△	△	△	
Stahoviak	37	1B	R	L	7	14	9	11	8	△	△	△	△	
Knoblauch	11	IF	R	R	14	15	12	14	14	△	△	△	◎	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Hollins	15	IF	R	B	4	12	8	9	8	△	△	△	△	
Meares	2	IF	R	R	8	15	9	11	11	△	△	△	△	
Molitor	4	1B	R	R	8	17	11	9	9	△	△	△	◎	
Hale	12	IF	R	L	7	7	7	9	8	△	△	△	△	
Reboulet	17	IF	R	R	9	9	9	9	8	△	△	△	△	
Hocking	7	IF	R	B	2	6	9	9	10	△	△	△	△	
Durant	27	IF	R	R	4	9	7	8	8	△	△	△	△	M
Quinlan	23	IF	R	R	8	15	8	8	8	△	△	△	△	M
Cordova	40	OF	R	R	9	21	10	9	12	△	△	△	△	
Becker	25	OF	L	L	5	7	10	10	11	△	△	△	△	
Puckett	34	OF	R	R	12	21	10	12	11	△	△	△	9	
Coomer	8	OF	R	R	6	16	8	9	9	△	△	△	△	
Kelly,R	5	OF	R	R	9	12	10	8	8	△	△	△	△	
Lawton	50	OF	R	L	5	10	11	9	9	△	△	△	△	
Reimer	36	OF	R	R	6	14	6	8	8	△	△	△	△	M
Giannelli	54	OF	R	L	5	11	7	8	7	△	△	△	△	M

California Angels

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johnson,R	30	14	14	13	15	12	TQ
Bosio	19	11	9	7	10	10	0
Hitchcock	21	9	10	8	10	7	0
Wolcott	21	9	10	9	12	7	0
Menhart	20	8	9	7	6	7	0
Torres	17	9	7	8	5	7	TQ
Hurtado	22	8	9	10	7	7	0
Ayala	20	10	11	8	10	8	TQ
Davis,T	18	8	9	8	6	7	TQ
Wells,B	18	10	8	9	5	7	0
Charlton	22	11	8	11	15	8	TQ
Jackson,M	22	9	12	10	11	9	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Finley,C	31	P	L	L	3	3	8	8	11				△	
Langston	12	P	L	R	1	2	7	12	12				△	
Abbott	52	P	L	L	2	2	7	10	11					
Ontiveros	50	P	R	R	1	2	5	11	9					
Sanderson,S	21	P	R	R	1	0	5	9	10					M
Leftwich	45	P	R	R	2	2	6	9	10					M
Boskie	22	P	R	R	1	1	6	8	10					
Harvey	34	P	R	R	0	1	7	8	10					
Eichhorn	38	P	R	R	2	2	6	9	9					M
Rosselli	51	P	L	L	1	1	6	8	9					M
Percival	40	P	R	R	1	2	7	7	13					
Smith,L	47	P	R	R		2	6	8	10					
Fabregas	14	C	R	L	6	6	6	8	8	△	△	△	△	
Slaught	11	C	R	R	9	7	6	8	8	△	△	△	△	
Snow	6	IF	L	B	10	21	7	13	10	△	△	△	△	
Hudler	10	IF	R	R	9	16	10	9	10	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Wallach	23	IF	R	R	8	14	7	9	10	△	△	△	△	
DiSarcina	33	IF	R	R	11	10	9	12	10	△	△	△	△	
Aldrete	27	IF	R	R	8	9	7	9	8	△	△	△	△	
Easley	1	IF	R	R	3	9	9	11	10	△	△	△	△	
Velarde	18	IF	R	R	9	12	9	8	10	△	△	△	△	
Schofield	9	IF	R	R	4	6	8	8	9	△	△	△	△	
Arias,G	17	IF	R	R	8	16	9	9	8	△	△	△	△	M
Greene,T	8	IF	R	R	7	17	7	7	8	△	△	△	△	M
Anderson,G	16	OF	L	L	13	17	9	9	9	△	△	△	△	
Edmonds	25	OF	L	L	10	25	9	12	13	△	△	△	△	
Salmon	15	OF	R	R	14	26	10	13	12	△	△	△	◎	
Howell,J	32	OF	R	L	6	10	8	9	8	△	△	△	△	
Riley	13	OF	R	R	5	5	10	10	8	△	△	△	△	
Davis,C	44	OF	R	B	13	19	8	7	9	△	△	△	○	
Pennyfeather	61	OF	R	R	4	6	8	8	8	△	△	△	△	M
Turner,C	20	OF	R	R	4	7	6	8	7	△	△	△	△	M

Oakland A's

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johns	18	9	7	8	12	8	SA
Van Poppel	16	10	8	7	9	8	0
Prieto	20	10	11	8	7	7	TQ
Reyes	18	8	9	11	12	7	TQ
Wojciechowski	19	7	8	10	5	7	SA
Lorraine	17	9	9	10	6	7	0
Karsay	20	9	10	9	8	9	0
Groom	17	9	6	7	8	7	0
Acre	17	8	7	8	6	7	0
Wasdin	17	8	9	8	5	7	TQ
Corsi	20	10	9	8	14	7	0
Briscoe	18	9	7	7	10	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Johns	51	P	L	R	2	2	6	9	9				△	
Van Poppel	59	P	R	R	2	2	6	9	10					
Prieto	48	P	R	R	1	1	8	8	11					
Reyes	17	P	R	B	3	1	5	10	10					
Wojciechowski	39	P	L	L	2	2	5	10	11					M
Lorraine	35	P	L	L	2	4	6	8	12					M
Karsay	20	P	R	R	1	3	7	9	11				△	
Groom	42	P	L	L	1	2	7	8	9					
Acre	55	P	R	R	2	3	6	8	10					M
Wasdin	31	P	R	R	1	2	6	9	9					M
Corsi	41	P	R	R	0	1	6	8	9					
Briscoe	53	P	R	R	2	2	7	7	8					
Steinbach	36	C	R	R	9	17	7	13	12	△	△	△	○	
Williams,G	19	C	R	B	9	11	6	8	7	△	△	△	△	
McGwire	25	1B	R	R	8	28	7	12	10	△	△	△	◎	
Gates	8	IF	R	B	6	10	10	9	9	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Giambi	16	IF	R	L	12	18	7	9	10	△	△	△	○	
Bordick	14	IF	R	R	7	13	9	13	12	△	△	△	△	
Tomberlin	33	1B	L	L	2	9	8	8	8	△	△	△	△	
Brosius	7	IF	R	R	7	17	8	9	9	△	△	△	△	
Lovullo	6	IF	R	B	7	9	8	9	8	△	△	△	△	
Bournigal	66	IF	R	R	5	7	8	9	8	△	△	△	△	
Lesher	30	IF	L	R	5	11	8	7	8	△	△	△	△	M
Molina	49	IF	R	R	5	9	7	8	8	△	△	△	△	M
Plantier	15	OF	R	L	7	18	6	7	12	△	△	△	△	
Young,E	9	OF	R	R	6	17	9	9	8	△	△	△	△	
Munoz,P	23	OF	R	R	11	18	8	6	7	△	△	△	△	
Stairs	10	OF	R	L	6	14	7	8	9	△	△	△	△	
Battle,A	2	OF	R	R	8	9	10	9	10	△	△	△	△	
Berroa	29	OF	R	R	9	20	9	8	8	△	△	△	△	
Herrera	47	OF	L	L	7	12	9	7	8	△	△	△	△	M
Mashore	27	OF	R	R	4	7	9	8	7	△	△	△	△	M

Seattle Mariners

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johnson,R	30	14	14	13	15	12	TQ
Bosio	19	11	9	7	10	10	0
Hitchcock	21	9	10	8	10	7	0
Wolcott	21	9	10	9	12	7	0
Menhart	20	8	9	7	6	7	0
Torres	17	9	7	8	5	7	TQ
Hurtado	22	8	9	10	7	7	0
Ayala	20	10	11	8	10	8	TQ
Davis,T	18	8	9	8	6	7	TQ
Wells,B	18	10	8	9	5	7	0
Charlton	22	11	8	11	15	8	TQ
Jackson,M	22	9	12	10	11	9	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Johnson,R	51	P	L	R	2	4	6	10	14					
Bosio	25	P	R	R	2	3	6	11	10					
Hitchcock	41	P	L	L	2	3	7	9	10					
Wolcott	33	P	R	R	3	1	5	8	9					
Menhart	16	P	R	R	3	4	6	9	11					M
Torres	38	P	R	R	1	0	7	8	9					M
Hurtado	32	P	R	R	2	1	6	10	9					
Ayala	13	P	R	R	2	2	7	8	9				△	
Davis,T	47	P	L	L	2	2	6	8	10					M
Wells,B	46	P	R	R	2	3	6	9	11					M
Charlton	37	P	L	B	2	3	5	7	11					
Jackson,M	42	P	R	R	3	5	5	11	12				△	
Wilson,D	6	C	R	R	9	17	8	10	10	△	△	△	△	
Marzano	17	C	R	R	6	8	7	9	9	△	△	△	△	
Sorrento	44	1B	R	L	5	22	7	9	9	△	△	△	△	
Cora	28	IF	R	B	11	8	9	9	8	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Davis,R	18	IF	R	R	8	14	7	9	9	△	△	△	△	
Rodriguez,A	3	IF	R	R	10	18	10	9	10	△	△	△	△	
Strange	12	1B	R	B	8	7	8	8	7	△	△	△	△	
Sojo	9	IF	R	R	10	12	9	8	9	△	△	△	△	
Martinez,E	11	IF	R	R	14	24	8	9	10	△	△	△	◎	
Fermin	10	IF	R	R	2	3	8	10	9	△	△	△	△	
Widger	31	IF	R	R	6	11	7	12	11	△	△	△	△	M
Pirkl	20	IF	R	R	5	9	6	9	9	△	△	△	△	M
Bragg	56	OF	R	L	4	8	10	10	10	△	△	△	△	
Griffey	24	OF	L	L	12	29	12	13	12	△	△	△	○	
Buhner	19	OF	R	R	7	28	8	11	13	△	△	△	△	
Amaral	8	OF	R	R	9	7	10	8	9	△	△	△	△	
Diaz,A	1	OF	R	B	6	8	10	12	8	△	△	△	△	
Jordan,R	48	OF	R	R	8	14	8	8	9	△	△	△	△	
Hunter,B	30	OF	L	R	3	6	8	9	9	△	△	△	△	M
Pegues	23	OF	R	R	6	11	9	9	8	△	△	△	△	M

Texas Rangers

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Hill,K	22	11	10	8	9	10	TQ
Witt	20	10	8	10	12	7	0
Pavlik	21	11	9	8	11	10	TQ
Gross	18	10	9	8	10	7	TQ
Oliver,D	21	9	10	8	6	7	TQ
Brandenburg	18	8	8	7	6	7	TQ
Cook	15	10	7	6	7	10	0
Heredia	17	9	11	8	15	14	TQ
Russel,J	23	8	9	7	5	7	0
Vosberg	18	11	9	8	5	7	TQ
Henneman	19	13	10	6	15	12	0
Whiteside	17	9	7	6	12	7	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Hill,K	44	P	R	R	2	2	7	9	11				△	
Witt	36	P	R	B	1	2	6	7	10					
Pavlik	59	P	R	R	1	2	6	10	9					
Gross	46	P	R	R	2	3	5	10	9					
Oliver,D	28	P	L	R	2	3	7	9	10					M
Brandenburg	51	P	R	R	1	4	6	8	11					M
Cook	42	P	L	L	1	1	7	9	9					
Heredia	37	P	R	R	3	5	6	9	11				△	
Russel,J	40	P	R	R	2	1	5	9	8					M
Vosberg	52	P	L	L	3	2	6	8	9					M
Henneman	39	P	R	R	1	1	7	10	10					
Whiteside	27	P	R	R	1	0	8	10	10					
Rodrigue,J	7	C	R	R	11	15	8	10	14	△	△	△	△	
Valle	10	C	R	R	5	8	6	10	10	△	△	△	△	
Clark,W	22	1B	L	L	11	17	7	11	8	△	△	△	◎	
Mclemore	3	IF	R	B	7	10	11	10	8	△	△	△	△	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Palmer,D	16	IF	R	R	7	22	8	9	11	△	△	△	△	
Elster	18	IF	R	R	6	18	9	9	9	△	△	△	△	
Worthington	24	1B	R	R	4	11	7	9	9	△	△	△	△	
Frye	5	IF	R	R	9	9	8	9	8	△	△	△	△	
StillWell	1	IF	R	B	5	8	8	8	9	△	△	△	△	
Gil	23	IF	R	R	4	13	10	11	10	△	△	△	△	
Gonzales,R	88	IF	R	R	4	5	9	11	10	△	△	△	△	M
Ortiz,L	9	IF	R	R	6	11	8	8	9	△	△	△	△	M
Greer	29	OF	L	L	8	16	8	11	9	△	△	△	△	
Hamilton,D	4	OF	R	L	8	10	9	10	9	△	△	△	△	
Gonzales,J	19	OF	R	R	11	23	9	9	9	△	△	△	△	
Frazier	14	OF	R	B	4	5	13	10	7	△	△	△	△	
Buford	2	OF	R	R	2	9	11	10	9	△	△	△	△	
Tettleton	15	OF	R	B	5	25	6	9	8	△	△	△	◎	
Newson	21	OF	L	L	7	10	8	8	7	△	△	△	△	M
Faneyte	38	OF	R	R	2	6	10	11	9	△	△	△	△	M

NATIONAL LEAGUE

WEST	CENTRAL	EAST
Colorado Rockies	Chicago Cubs	Atlanta Braves
Los Angeles Dodgers	Cincinnati Reds	Florida Marlins
San Diego Padres	Houston Astros	Montreal Expos
San Francisco Giants	Pittsburgh Pirates	New York Mets
	St. Louis Cardinals	Philadelphia Phillies

Atlanta Braves

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Maddux,G	23	15	15	14	15	15	O
Glavine	21	13	11	12	15	10	O
Smoltz	24	11	9	11	12	7	TQ
Avery	20	10	12	9	10	7	TQ
Bielecki	17	7	9	9	6	7	TQ
Thobe	19	8	7	9	5	7	O
Schmidt	25	9	8	8	11	7	O
McMichael	21	9	12	8	7	7	SA
Borbon	25	9	8	7	6	7	O
Wade,T	18	8	7	7	5	7	TQ
Wohlers	31	10	9	7	15	10	TQ
Clontz	17	10	7	10	13	11	SA

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Maddux,G	31	P	R	R	3	3	7	14	13				△	
Glavine	47	P	L	L	3	6	8	13	12				△	
Smoltz	29	P	R	R	3	4	6	10	12					
Avery	33	P	L	L	2	7	7	10	11					
Bielecki	26	P	R	R	1	1	6	9	10					M
Thobe	49	P	L	L	2	3	6	8	9					M
Schmidt	46	P	R	R	2	2	7	9	12					
McMichael	38	P	R	R	1	2	5	8	9					
Borbon	51	P	L	L	2	1	7	11	10					M
Wade,T	36	P	L	L	2	1	5	8	8					M
Wohlers	43	P	R	R	1	2	5	9	14					
Clontz	52	P	R	R	1	2	6	9	9					
Lopez,J	8	C	R	R	12	16	8	11	11	△	△	△	△	
Perez,E	12	C	R	R	4	8	7	10	9	△	△	△	△	
McGriff,F	27	1B	L	L	9	23	7	11	11	△	△	△	○	
Lemke	20	IF	R	B	6	10	9	12	12	△	△	△	△	
Jones,C	10	IF	R	B	8	21	10	9	11	△	△	△	○	
Blauser	4	IF	R	R	5	15	9	10	11	△	△	△	△	
Houston	61	1B	R	L	5	14	7	9	9	△	△	△	△	
Mordecai	16	IF	R	R	8	8	7	10	10	△	△	△	△	
Giovanola	17	IF	R	L	7	10	9	9	8	△	△	△	△	
Belliard	2	IF	R	R	3	4	10	13	9	△	△	△	△	
Ayrault	63	IF	R	R	4	7	7	8	8	△	△	△	△	M
Graffanino	64	IF	R	R	4	8	8	7	8	△	△	△	△	M
Klesko	18	OF	L	L	12	25	7	8	8	△	△	△	△	
Grissom	9	OF	R	R	7	15	13	12	11	△	△	△	△	
Justice	23	OF	L	L	6	21	10	11	10	△	△	△	△	
Walton	19	OF	R	R	10	13	10	11	7	△	△	△	△	
Dye	67	OF	R	R	6	13	8	8	9	△	△	△	△	
Smith,D	7	OF	R	L	6	8	8	7	8	△	△	△	△	
Hollins,D	66	OF	L	R	5	9	7	8	8	△	△	△	△	M
Monds,W	62	OF	R	R	4	9	10	8	7	△	△	△	△	M

Florida Marlins

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Brown,K	18	10	11	7	14	11	TQ
Burkett	17	9	12	9	10	7	TQ
Rapp	16	12	10	8	12	7	TQ
Leiter,A	22	11	9	8	12	8	TQ
Hernandez,L	19	8	11	8	6	7	O
Weathers	22	7	8	9	5	7	SA
Hammond	17	10	10	8	11	11	O
Mathews	17	12	9	8	9	11	TQ
Perez,Y	20	11	9	7	6	7	O
Powell,J	20	9	7	8	5	7	TQ
Nen	26	9	7	10	11	10	O
Pena,A	20	9	8	8	12	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Brown,K	27	P	R	R	1	1	5	10	11					
Burkett	33	P	R	R	0	3	6	7	9					
Rapp	48	P	R	R	2	2	6	8	10					
Leiter,A	25	P	L	L	2	1	6	10	9				△	
Hernandez,L	18	P	R	R	3	2	8	8	9					M
Weathers	35	P	R	R	2	3	8	9	10					M
Hammond	11	P	L	L	3	6	7	9	11					
Mathews	51	P	R	L	4	4	6	8	9				△	
Perez,Y	58	P	L	L	1	3	6	9	11					M
Powell,J	39	P	R	R	2	1	6	8	12					M
Nen	31	P	R	R	3	2	7	8	13					
Pena,A	32	P	R	R	1	1	6	9	11					
Johnson	23	C	R	R	6	18	8	12	14	△	△	△	○	
Natal	13	C	R	R	4	7	7	8	9	△	△	△	△	
Colbrunn	4	1B	R	R	9	21	9	9	10	△	△	△	△	
Veras	3	IF	R	B	7	10	13	10	9	△	△	△	△	
Pendleton	9	IF	R	B	10	16	7	10	12	△	△	△	○	
Abbott,K	7	IF	R	R	7	18	8	7	11	△	△	△	△	
Morman	12	1B	R	R	6	13	7	8	8	△	△	△	△	
Grebeck	14	IF	R	R	7	6	8	10	11	△	△	△	△	
Arias	26	IF	R	R	8	8	9	8	9	△	△	△	△	
Renteria	16	IF	R	R	5	9	11	9	9	△	△	△	△	
Gregg,T	28	IF	L	L	5	12	7	9	8	△	△	△	△	M
Milliard	37	IF	R	R	5	10	9	8	7	△	△	△	△	M
Conine	19	OF	R	R	11	22	8	10	12	△	△	△	○	
White,D	2	OF	R	B	9	14	12	13	11	△	△	△	△	
Sheffield	10	OF	R	R	12	24	11	9	10	△	△	△	◎	
Dawson	8	OF	R	R	7	15	6	7	8	△	△	△	△	
Tavarez	20	OF	R	B	8	8	12	11	10	△	△	△	△	
Orsulak	6	OF	L	L	9	7	7	9	9	△	△	△	△	
McMillon	22	OF	L	L	6	15	8	11	9	△	△	△	△	M
Whitmore	17	OF	R	L	2	6	8	7	8	△	△	△	△	M

Montreal Expos

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Martinez,P	25	13	8	10	11	11	TQ
Fassero	23	12	7	11	13	9	O
Perez,C	19	10	10	9	10	7	O
Rueter	14	9	10	9	7	7	SA
Alvarez,T	21	9	8	10	6	7	TQ
Urbina	25	8	8	9	5	7	O
Cormier	18	8	6	9	10	11	TQ
Scott,T	21	8	9	11	12	7	O
Daal	16	13	8	6	6	7	O
Manuel	17	8	9	7	5	7	TQ
Rojas	21	7	9	10	15	8	TQ
Veres,D	18	9	9	10	14	11	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Martinez,P	45	P	R	R	3	2	7	11	11				△	
Fassero	13	P	L	L	2	4	6	9	10				△	
Perez,C	33	P	L	L	2	6	6	9	11					
Rueter	42	P	L	L	2	1	6	11	9					
Alvarez,T	48	P	R	R	2	2	7	8	10					M
Urbina	41	P	R	R	3	4	6	9	11					M
Cormier	37	P	L	L	1	2	6	10	9					
Scott,T	54	P	R	R	2	3	8	8	10					
Daal	47	P	L	L	2	3	5	8	10					M
Manuel	65	P	R	R	1	1	6	7	9					M
Rojas	51	P	R	R	1	3	6	7	12					
Veres,D	43	P	R	R	2	2	7	8	11					
Fletcher,D	24	C	R	L	10	15	5	12	12	△	△	△	○	
Spehr	2	C	R	R	7	7	6	12	10	△	△	△	△	
Segui	25	1B	L	B	12	15	7	9	9	△	△	△	◎	
Lansing	3	IF	R	R	7	14	12	11	13	△	△	△	△	
Andrews	11	IF	R	R	4	13	7	9	10	△	△	△	△	
Grudzielanek	4	IF	R	R	12	6	9	9	10	△	△	△	△	
Floyd	30	1B	R	L	7	10	10	9	9	△	△	△	△	
Stankiewicz	5	IF	R	R	6	5	8	10	8	△	△	△	△	
Laker	19	IF	R	R	5	8	8	10	10	△	△	△	△	
Silvestri	9	IF	R	R	4	8	9	9	9	△	△	△	△	
Martin,C	56	IF	R	R	5	7	9	7	8	△	△	△	△	M
Schu	39	IF	R	R	5	13	7	8	7	△	△	△	△	M
Alou	18	OF	R	R	9	17	10	13	12	△	△	△	△	
White,R	22	OF	R	R	11	16	12	12	9	△	△	△	△	
Rodriguez,H	40	OF	L	L	10	24	6	9	9	△	△	△	△	
Webster,L	27	OF	R	R	8	9	7	9	7	△	△	△	△	
Santangelo	7	OF	R	B	7	9	9	9	8	△	△	△	△	
Obando	29	OF	R	R	9	14	9	10	10	△	△	△	△	
Benitez,Y	15	OF	R	R	6	14	10	8	8	△	△	△	△	M
Buccheri	50	OF	R	R	6	5	10	8	8	△	△	△	△	M

New York Mets

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Jones,B	17	9	12	11	10	11	O
Isringhausen	21	12	11	8	13	10	O
Pulsipher	22	11	9	11	12	7	O
Wilson,P	23	9	11	9	12	7	O
Harnisch	21	10	8	9	6	7	O
Mlicki	19	12	7	9	5	7	O
Clark,M	20	8	10	7	11	10	TQ
Henry,D	20	9	10	8	11	10	TQ
Byrd	17	9	8	10	6	7	TQ
MacDonald,B	15	7	8	8	5	7	TQ
Franco	20	12	9	10	13	11	SIDEARM
DiPoto	18	10	10	8	10	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Jones,B	28	P	R	R	2	2	6	7	11				△	
Isringhausen	44	P	R	R	2	4	8	8	12					
Pulsipher	21	P	L	L	2	5	7	12	12					
Wilson,P	32	P	R	R	3	4	7	10	13					
Harnisch	27	P	R	R	2	2	5	9	10					M
Mlicki	38	P	R	R	2	2	6	8	10					M
Clark,M	54	P	R	R	1	2	7	8	9					
Henry,D	35	P	R	R	3	4	7	8	9					
Byrd	43	P	R	R	2	1	6	8	11					M
MacDonald,B	72	P	L	L	1	0	5	9	9					M
Franco	31	P	L	L	1	3	6	10	11					
DiPoto	45	P	R	R	1	1	6	8	9					
Hundley	9	C	R	B	9	17	8	10	9	△	△	△	○	
Mayne	17	C	R	L	6	6	7	9	7	△	△	△	△	
Brogna	26	1B	L	L	10	20	7	12	11	△	△	△	△	
Vizcaino,J	15	IF	R	B	10	8	9	12	11	△	△	△	△	
Kent	12	IF	R	R	9	19	8	11	11	△	△	△	△	
Ordonez	0	IF	R	B	8	7	10	13	12	△	△	△	△	
Petagine	24	1B	L	L	5	8	7	8	8	△	△	△	△	
Browne	11	IF	R	B	7	6	9	9	9	△	△	△	△	
Alfonzo	13	IF	R	R	9	9	9	10	10	△	△	△	△	
Bogar	23	IF	R	R	8	6	8	9	9	△	△	△	△	
Castillo,A	30	IF	R	R	4	7	7	8	7	△	△	△	△	M
Howard,C	47	IF	R	R	4	6	7	7	8	△	△	△	△	M
Gilkey	33	OF	R	R	11	21	10	11	12	△	△	△	○	
Johnson,L	1	OF	L	L	12	14	13	13	8	△	△	△	◎	
Huskey	42	OF	R	R	7	18	9	10	11	△	△	△	△	
Jones,C	5	OF	R	R	9	13	10	9	10	△	△	△	△	
Everett	3	OF	R	B	7	15	10	11	13	△	△	△	△	
Ochoa,A	22	OF	R	R	7	13	10	9	13	△	△	△	△	
Payton,J	61	OF	R	R	6	14	10	9	9	△	△	△	△	M
Roberson	18	OF	R	B	5	12	8	9	7	△	△	△	△	M

DATA ATTACK

データアタック

Philadelphia Phillies

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Fernandez,S	18	11	8	10	6	8	SA
Mulholland	19	8	7	8	7	11	O
Green,T	21	9	9	13	10	7	O
West	20	11	7	10	12	7	TQ
Grace,M	20	11	11	8	6	7	O
Schilling	22	10	11	9	5	7	O
Mimbs,M	19	8	8	9	7	7	TQ
Borland	15	9	8	9	15	8	O
Greene	22	9	10	9	5	7	TQ
Frey	17	8	9	7	6	7	TQ
Bottalico	25	9	12	10	13	8	O
Ryan,K	24	11	8	8	9	6	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Fernandez,S	50	P	L	L	3	4	5	10	11				△	
Mulholland	45	P	L	R	2	6	6	8	10					
Green,Ty	28	P	R	R	3	6	7	8	10					
West	40	P	L	L	2	6	5	7	9					
Grace,M	44	P	R	R	2	2	6	8	10					M
Schilling	38	P	R	R	3	5	5	9	11					M
Mimbs,Mi	47	P	L	L	2	3	7	10	11					
Borland	42	P	R	R	1	2	6	8	12				◎	
Greene	49	P	R	R	3	4	6	11	12					M
Frey	46	P	L	L	0	1	5	8	9					M
Bottalico	52	P	R	L	1	3	6	9	12				○	
Ryan,K	51	P	R	R	1	1	6	7	10				△	
Santiago	18	C	R	R	10	15	8	10	10	△	△	△	△	
Lieberthal	24	C	R	R	6	11	7	9	8	△	△	△	△	
Jefferies	25	1B	R	B	12	15	8	8	7	△	△	△	△	
Morandini	12	IF	R	L	10	11	9	11	11	△	△	△	△	
Zeile	27	IF	R	R	6	16	7	9	11	△	△	△	○	
Stocker	19	IF	R	B	4	6	8	9	11	△	△	△	△	
Incaviglia	9	1B	R	R	6	21	6	7	8	△	△	△	△	
Benjamin	17	IF	R	R	4	8	10	13	9	△	△	△	△	
Battle,H	60	IF	R	R	5	8	10	9	10	△	△	△	△	
Jordan,K	23	IF	R	R	3	7	10	10	11	△	△	△	△	
Sefcik	31	IF	R	R	5	7	8	8	9	△	△	△	△	M
Zuber	21	IF	L	L	5	8	7	9	8	△	△	△	△	M
Daulton	10	OF	R	L	7	15	6	11	12	△	△	△	○	
Dykstra	4	OF	L	L	8	9	9	10	8	△	△	△	◎	
Whiten	22	OF	R	B	6	15	10	11	14	△	△	△	△	
Longmire	16	OF	R	L	9	8	8	9	8	△	△	△	△	
Tinsley	26	OF	R	B	9	12	12	11	8	△	△	△	△	
Eisenreich	8	OF	L	L	12	14	10	12	10	△	△	△	△	
Murray,G	7	OF	R	R	4	15	8	9	8	△	△	△	△	M
Otero	2	OF	R	B	4	9	10	8	9	△	△	△	△	M

Chicago Cubs

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Navarro,J.	21	9	11	8	11	11	TQ
Castillo,F	22	8	11	12	8	12	TQ
Bullinger	18	13	8	7	10	7	O
Foster,K	20	9	12	8	10	7	O
Telemaco	21	9	10	10	5	7	O
Adams,T	19	7	9	8	6	7	O
Trachsel	19	11	7	10	6	8	O
Perez,M	22	10	8	10	9	9	TQ
Wendell	16	8	8	9	5	7	TQ
Patterson,B	14	9	6	11	6	7	SA
Jones,D	15	8	6	12	7	11	O
Casian	19	9	7	8	10	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Navarro,J	38	P	R	R	2	3	7	8	11				△	
Castillo,F	49	P	R	R	1	4	6	8	12					
Bullinger	52	P	R	R	2	4	7	11	10					
Foster,K	32	P	R	R	4	7	7	10	11					
Telemaco	44	P	R	R	2	3	8	9	11					M
Adams,T	51	P	R	R	2	2	6	8	10					M
Trachsel	46	P	R	R	4	4	6	9	10				△	
Perez,M	47	P	R	R	1	2	7	8	12					
Wendell	13	P	R	L	1	4	7	8	9					M
Patterson,B	35	P	L	R	2	2	6	12	9					M
Jones,D	27	P	R	R	0	1	5	7	9					
Casian	55	P	L	R	1	2	6	8	9					
Servais	9	C	R	R	8	16	6	11	8	△	△	△	△	
Dorsett	4	C	R	R	6	12	7	8	9	△	△	△	△	
Grace	17	1B	L	L	14	17	8	13	12	△	△	△	◎	
Sandberg	23	IF	R	R	9	21	8	10	12	△	△	△	△	
Magadan	22	IF	R	L	12	7	8	8	9	△	△	△	○	
Sanchez,R	11	IF	R	R	9	8	9	11	10	△	△	△	△	
Gomez,L	12	1B	R	R	6	9	6	11	10	△	△	△	△	
Haney	24	IF	R	R	8	10	8	10	9	△	△	△	△	
Barberie	2	IF	R	B	6	7	8	10	12	△	△	△	△	
Hernandez,J	18	IF	R	R	6	15	7	11	11	△	△	△	△	
Shumpert	3	IF	R	R	5	10	9	8	8	△	△	△	△	M
Merullo	8	IF	R	L	8	6	6	7	7	△	△	△	△	M
Gonzales,L	25	OF	R	L	9	16	8	10	11	△	△	△	△	
McRae	56	OF	R	B	10	15	11	13	9	△	△	△	△	
Sosa	21	OF	R	R	9	26	12	11	14	△	△	△	○	
Kieschnick	19	OF	R	L	8	17	9	10	13	△	△	△	△	
Bullett	10	OF	L	L	8	8	12	9	9	△	△	△	△	
Timmons	30	OF	R	R	7	14	6	8	8	△	△	△	△	
Jennings,R	39	OF	L	L	6	14	8	9	8	△	△	△	△	M
Franco,M	15	OF	R	L	4	10	7	9	8	△	△	△	△	M

Cincinnati Reds

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Rijo	24	9	13	11	12	11	TQ
Schourek	22	12	8	11	12	12	TQ
Smiley	19	11	9	10	12	7	O
Portugal	17	10	8	12	7	7	O
Wilson,T	15	8	9	8	5	7	TQ
Jarvis	19	9	8	8	6	8	O
Burba	22	9	10	10	11	7	SA
McElroy	17	11	9	7	10	7	TQ
Hickerson	15	7	8	9	6	7	SA
Salkeld	19	9	8	8	5	7	TQ
Brantley	18	9	10	8	7	11	TQ
Carrasco	27	8	9	8	10	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Rijo	27	P	R	R	2	4	6	10	12					
Schourek	46	P	L	L	3	4	6	12	12				△	
Smiley	57	P	L	L	2	7	7	9	11					
Portugal	21	P	R	R	3	6	6	12	11					
Wilson,T	33	P	L	L	4	3	6	11	9					M
Jarvis	32	P	R	L	2	2	7	9	11					M
Burba	34	P	R	R	1	3	6	9	10					
McElroy	31	P	L	L	1	1	5	8	9					
Hickerson	38	P	L	L	2	3	5	8	10					M
Salkeld	42	P	R	R	2	3	7	9	11					M
Brantley	45	P	R	R	0	3	5	11	10					
Carrasco	58	P	R	R	2	2	7	8	14					
Oliver,J	6	C	R	R	8	15	6	9	10	△	△	△	△	
Taubensee	10	C	R	L	9	13	8	8	8	△	△	△	△	
Morris,H	23	1B	L	L	10	15	8	11	11	△	△	△	○	
Boone,B	29	IF	R	R	9	17	10	13	12	△	△	△	△	
Branson	20	IF	R	L	7	15	7	11	10	△	△	△	△	
Larkin	11	IF	R	R	13	17	14	14	14	△	△	△	◎	
Harris,L	28	1B	R	L	5	7	9	10	9	△	△	△	△	
Greene,W	12	IF	R	L	3	6	7	8	9	△	△	△	△	
Sabo	17	IF	R	R	5	9	7	7	8	△	△	△	△	
Owens,E	18	IF	R	R	7	13	10	9	9	△	△	△	△	
Mejia,R	8	IF	R	R	2	6	9	9	10	△	△	△	△	M
Perez,E	24	IF	R	R	2	6	8	9	9	△	△	△	△	M
Coleman,V	39	OF	R	B	9	10	13	7	7	△	△	△	△	
Davis,E	44	OF	R	R	7	19	9	8	8	△	△	△	△	
Sanders,R	16	OF	R	R	12	23	12	13	13	△	△	△	△	
Howard,T	22	OF	R	B	9	8	10	9	10	△	△	△	△	
Kelly,M	15	OF	R	R	4	8	8	9	8	△	△	△	△	
Anthony	9	OF	L	L	8	10	9	9	9	△	△	△	△	
Goodwin,C	25	OF	L	L	7	6	14	11	8	△	△	△	△	M
Mottola	54	OF	R	R	6	12	8	9	9	△	△	△	△	M

Houston Astros

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Drabek	20	12	8	11	11	11	O
Reynolds,S	20	12	10	8	13	10	TQ
Hampton	21	10	10	8	10	7	TQ
Swindell	15	9	11	9	12	7	O
Wagner,B	27	8	10	8	5	7	O
Dougherty	17	7	11	9	6	7	SA
Kile	23	9	7	9	15	7	TQ
Brocail	14	9	7	10	7	11	O
Hartgraves	22	8	8	7	6	7	O
Tabaka	19	8	9	10	5	7	TQ
Jones,T	25	11	9	9	12	7	O
Hudek	23	8	12	9	10	7	O

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Drabek	15	P	R	R	4	4	7	12	11				△	
Reynolds,S	37	P	R	R	2	2	6	8	10					
Hampton	10	P	L	R	1	2	6	11	12					
Swindell	21	P	L	R	3	3	5	9	9					
Wagner,B	13	P	L	L	2	2	7	10	14					M
Dougherty	49	P	R	R	1	1	5	8	9					M
Kile	57	P	R	R	1	4	6	9	10				△	
Brocail	46	P	R	L	3	2	6	10	10					
Hartgraves	58	P	L	R	1	2	6	8	12					M
Tabaka	31	P	L	R	2	2	6	10	11					M
Jones,T	59	P	R	L	2	2	5	8	11					
Hudek	35	P	R	B	2	3	5	11	13					
Eusebio	20	C	R	R	11	11	7	9	10	△	△	△	○	
Wilkins	3	C	R	L	5	12	6	10	11	△	△	△	△	
Bagwell	5	1B	R	R	13	26	9	13	12	△	△	△	◎	
Biggio	7	IF	R	R	11	20	11	14	11	△	△	△	○	
Berry,S	17	IF	R	R	11	16	9	7	8	△	△	△	△	
Miller,O	24	IF	R	R	7	10	8	9	12	△	△	△	△	
Simms	23	1B	R	R	7	14	8	9	9	△	△	△	△	
Spiers	28	IF	R	L	3	6	8	8	8	△	△	△	△	
Holbert	18	IF	R	R	3	7	10	8	9	△	△	△	△	
Gutierrez,R	12	IF	R	R	7	7	9	10	9	△	△	△	△	
Brumley	64	IF	R	B	4	6	8	7	8	△	△	△	△	M
Hajek	22	IF	R	R	6	9	9	9	7	△	△	△	△	M
May,D	16	OF	R	L	9	13	7	9	9	△	△	△	△	
Hunter,B	19	OF	R	R	11	7	13	8	11	△	△	△	△	
Bell,D	14	OF	R	R	14	13	12	11	12	△	△	△	○	
Cangelosi	27	OF	L	B	9	7	10	11	8	△	△	△	△	
Mouton,J	6	OF	R	R	7	9	12	12	7	△	△	△	△	
Abreu	63	OF	R	L	6	11	9	8	9	△	△	△	△	
Montgomery,R	38	OF	R	R	6	14	8	8	8	△	△	△	△	M
Goff	9	OF	R	L	4	8	7	8	8	△	△	△	△	M

Pittsburgh Pirates

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Neagle	16	11	9	12	11	13	O
Wagner,P	20	10	12	6	12	7	TQ
Darwin	13	8	7	9	8	11	TQ
Smith,Z	22	9	8	7	12	7	TQ
Loaiza	22	9	11	10	5	7	TQ
Parris	19	10	8	8	8	8	TQ
Lieber	19	7	10	8	10	12	TQ
Ericks	21	12	7	7	10	7	O
Christiansen	22	9	8	8	6	7	O
Dyer	23	7	8	7	6	7	TQ
Miceli	25	7	10	6	8	8	O
Plesac	20	10	8	8	7	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Neagle	15	P	L	L	2	6	7	9	10				△	
Wagner,P	43	P	R	R	2	5	5	8	11					
Darwin	44	P	R	R	2	1	6	8	10					
Smith,Z	24	P	L	R	1	2	6	9	9					
Loaiza	34	P	R	R	3	3	8	11	12					M
Parris	60	P	R	R	2	3	5	8	8					M
Lieber	47	P	R	L	1	2	7	7	11					
Ericks	57	P	R	R	1	1	7	10	11					
Christiansen	41	P	L	R	2	2	6	10	10					M
Dyer	62	P	R	R	4	3	7	8	9					M
Miceli	32	P	R	R	2	1	8	9	12				△	
Plesac	19	P	L	L	1	4	5	11	11					
Kendall	18	C	R	R	7	13	9	9	11	△	△	△	△	
Encarnacion	2	C	R	R	5	9	8	7	11	△	△	△	△	
King,J	7	1B	R	R	8	21	8	10	8	△	△	△	◎	
Garcia,C	13	IF	R	R	10	11	9	10	12	△	△	△	△	
Hayes,C	17	IF	R	R	9	15	8	9	11	△	△	△	△	
Bell,J	3	IF	R	R	7	15	8	12	12	△	△	△	○	
Johnson,M	36	1B	L	L	6	16	8	7	12	△	△	△	△	
Wehner	12	IF	R	R	7	5	9	11	9	△	△	△	△	
Aude	48	IF	R	R	6	12	9	8	9	△	△	△	△	
Liriano	16	IF	R	B	9	10	9	11	8	△	△	△	△	
Osik	63	IF	R	R	7	15	8	9	8	△	△	△	△	M
Garcia,F	22	IF	R	R	5	7	7	8	9	△	△	△	△	M
Martin,A	28	OF	L	L	9	16	12	11	8	△	△	△	△	
Kingery	11	OF	L	L	8	13	10	11	8	△	△	△	△	
Merced	6	OF	R	L	11	17	9	9	8	△	△	△	○	
Clark,D	35	OF	R	L	9	12	8	7	11	△	△	△	△	
Brumfield	5	OF	R	R	9	9	12	10	12	△	△	△	△	
Cummings	30	OF	R	L	7	13	9	9	9	△	△	△	△	
Allensworth	68	OF	R	R	6	10	11	9	8	△	△	△	△	M
Womack	51	OF1	R	L	7	6	10	9	10	△	△	△	△	M

St. Louis Cardinals

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Benes,An	21	8	10	12	11	8	0
Stottlemyre	21	9	11	12	8	10	TQ
Morgan,M	21	9	11	8	7	7	0
Benes,Al	22	9	12	8	10	7	0
Jackson,D	20	9	10	9	6	7	TQ
Petkovsek	19	8	9	10	5	7	0
Urbani	17	8	9	11	8	7	TQ
Honeycutt	15	8	11	9	8	12	TQ
Osborne	23	7	11	10	6	7	0
Parrett	16	10	8	9	5	7	SA
Eckersley	17	11	10	11	11	13	SA
Fossas	18	10	11	9	10	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Benes,An	40	P	R	R	2	4	7	11	12				△	
Stottlemyre	30	P	R	L	2	2	6	10	12					
Morgan,M	36	P	R	R	1	5	6	9	12					
Benes,Al	41	P	R	R	1	3	8	10	11					
Jackson,D	29	P	L	R	2	2	6	8	11					M
Petkovsek	46	P	R	R	1	2	6	11	11					M
Urbani	24	P	L	L	4	6	6	12	11				△	
Honeycutt	39	P	L	L	1	3	6	11	9					M
Osborne	31	P	L	L	3	4	7	8	12					M
Parrett	49	P	R	R	2	2	6	10	10					
Eckersley	43	P	R	R	2	2	6	11	10					
Fossas	48	P	L	L	1	2	6	8	9					
Pagnozzi	19	C	R	R	5	7	6	12	11	△	△	△	○	
Borders	38	C	R	R	4	9	7	8	8	△	△	△	△	
Mabry	47	1B	R	L	11	12	7	9	9	△	△	△	△	
Gallego	2	IF	R	R	6	7	8	10	9	△	△	△	△	
Gaetti	8	IF	R	R	7	26	7	11	11	△	△	△	△	
Clayton	12	IF	R	R	6	10	11	11	13	△	△	△	△	
Oliva.J	42	1B	R	R	4	12	7	8	12	△	△	△	△	
Alicea	10	IF	R	B	8	10	9	10	9	△	△	△	△	
Bell,D	27	IF	R	R	6	13	7	10	10	△	△	△	△	
Smith,O	1	IF	R	B	6	6	9	12	10	△	△	△	△	
Pena,G	21	IF	R	B	8	9	9	10	12	△	△	△	△	M
Cromer	7	IF	R	R	5	10	7	8	10	△	△	△	△	M
Gant	5	OF	R	R	9	24	10	9	12	△	△	△	○	
Lankford	16	OF	L	L	9	22	11	9	10	△	△	△	△	
Jordan,B	3	OF	R	R	11	20	11	11	12	△	△	△	○	
Sheaffer	4	OF	R	R	4	10	8	9	9	△	△	△	△	
Bradshaw	55	OF	R	L	6	9	9	9	9	△	△	△	△	
McGee	51	OF	R	B	10	7	8	9	12	△	△	△	△	
Sweeney,M	23	OF	L	L	7	12	8	9	9	△	△	△	△	M
Mejia,M	35	OF	R	R	5	8	11	10	9	△	△	△	△	M

Colorado Rockies

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Saberhagen	21	10	13	9	8	12	TQ
Swift	17	9	13	11	9	9	TQ
Ritz	20	9	12	10	7	7	0
Rekar	19	10	11	9	10	7	TQ
Freeman	20	10	9	8	6	7	0
Reynoso	17	10	9	9	5	7	SA
Holmes	23	12	8	11	15	8	TQ
Reed,S	22	9	12	11	11	11	SA
Munoz,M	18	9	9	8	6	7	TQ
Painter	19	8	9	9	5	7	0
Leskanic	21	9	12	10	13	11	0
Ruffin	19	7	13	8	7	7	TQ

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Saberhagen	31	P	R	R	3	4	7	11	12				△	
Swift	20	P	R	R	4	6	7	12	11				△	
Ritz	30	P	R	R	3	3	7	8	12					
Rekar	23	P	R	R	1	1	6	10	10					
Freeman	44	P	R	R	1	5	6	9	11					M
Reynoso	42	P	R	R	2	5	6	9	11					M
Holmes	40	P	R	R	2	3	7	8	11				△	
Reed,S	39	P	R	R	3	4	6	11	9					
Munoz,M	43	P	L	L	3	4	6	10	12					M
Painter	28	P	L	L	3	2	7	10	10					M
Leskanic	16	P	R	R	2	2	7	9	12					
Ruffin	18	P	L	B	1	4	6	8	10					
Owens,J	34	C	R	R	7	16	8	10	12	△	△	△	△	
Reed	15	C	R	L	7	14	6	12	12	△	△	△	△	
Galarraga	14	1B	R	R	9	25	9	13	10	△	△	△	△	
Young,E	21	IF	R	R	13	11	12	8	8	△	△	△	△	
Castilla	9	IF	R	R	12	25	8	11	9	△	△	△	△	
Weiss	22	IF	R	B	7	6	9	13	12	△	△	△	△	
Vander Wal	35	1B	L	L	9	10	8	8	8	△	△	△	△	
Bates	6	IF	R	B	8	13	9	12	11	△	△	△	△	
Castellano	12	IF	R	R	7	11	9	10	10	△	△	△	△	
Counsell	4	IF	R	L	6	9	10	9	9	△	△	△	△	
Brito,J	27	IF	R	R	3	7	8	9	11	△	△	△	△	M
Perez,N	60	IF	R	R	5	7	9	8	8	△	△	△	△	M
Burks	26	OF	R	R	10	20	8	11	12	△	△	△	△	
Walker	33	OF	R	L	12	26	10	14	15	△	△	△	◎	
Bichette	10	OF	R	R	14	28	9	12	13	△	△	△	△	
Hubbard,T	1	OF	R	R	6	15	11	10	9	△	△	△	△	
McCracken	3	OF	R	B	7	8	12	9	9	△	△	△	△	
Pulliam	29	OF	R	R	6	12	8	9	8	△	△	△	△	
Echevarria	61	OF	R	R	6	15	8	9	9	△	△	△	△	M
Jones,T	52	OF	R	B	5	6	11	8	8	△	△	△	△	M

Los Angeles Dodgers

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Martinez,R	25	11	13	11	12	9	TQ
Nomo	21	11	12	12	13	8	TN
Valdes,J	20	12	11	10	12	7	0
Candiotti	12	11	8	14	10	7	TQ
Brewer	17	8	10	7	6	7	0
Cummings,J	14	9	7	8	6	7	TQ
Astacio	23	9	7	11	8	10	0
Park	25	8	9	7	9	9	0
Radinsky	22	10	8	8	5	7	SA
Seanez	20	9	10	9	5	7	TQ
Worrell,T	26	10	8	9	14	11	0
Osuna	25	9	8	8	7	7	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Martinez,R	48	P	R	B	4	6	8	12	12				△	
Nomo	16	P	R	R	1	3	7	11	11					
Valdes,J	59	P	R	R	2	3	7	9	12					
Candiotti	49	P	R	R	2	3	6	8	9					
Brewer	45	P	L	L	1	2	7	6	11					M
Cummings,J	41	P	L	L	2	1	6	10	11					M
Astacio	56	P	R	R	3	5	8	12	13				△	
Park	61	P	R	R	1	3	6	9	12					
Radinsky	36	P	L	L	2	1	6	12	10					M
Seanez	47	P	R	R	2	2	6	8	10					M
Worrell,T	38	P	R	R	1	2	5	7	12					
Osuna	13	P	R	R	2	3	6	10	12					
Piazza	31	C	R	R	14	25	8	11	13	△	△	△	◎	
Hernandez,C	26	C	R	R	5	8	7	12	10	△	△	△	△	
Karros	23	1B	R	R	11	25	8	12	11	△	△	△	△	
DeShields	14	IF	R	L	7	13	12	8	8	△	△	△	△	
Blowers	20	IF	R	R	7	20	7	9	12	△	△	△	△	
Gagne	21	IF	R	R	7	11	8	13	12	△	△	△	△	
Busch	25	1B	R	R	3	14	6	7	9	△	△	△	△	
Ingram	33	IF	R	R	4	7	10	8	9	△	△	△	△	
Hansen	5	IF	R	L	9	6	8	9	8	△	△	△	△	
Fonville	3	IF	R	B	9	6	12	11	9	△	△	△	△	
Castro,J	60	IF	R	R	5	9	9	10	8	△	△	△	△	M
Prince,T	64	IF	R	R	4	10	7	8	8	△	△	△	△	M
Hollandsworth	28	OF	L	L	6	15	9	11	13	△	△	△	△	
Butler	22	OF	L	L	11	7	12	11	11	△	△	△	○	
Mondesi	43	OF	R	R	10	22	12	14	15	△	△	△	△	
Ashley	7	OF	R	R	6	14	6	6	11	△	△	△	△	
Cedeno,R	27	OF	R	B	7	8	12	10	9	△	△	△	△	
Thompson,M	29	OF	R	L	6	8	8	7	8	△	△	△	△	
Garcia,K	12	OF	L	L	6	15	10	9	10	△	△	△	△	M
Marrero	62	OF	L	L	5	11	7	8	8	△	△	△	△	M

San Diego Padres

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Ashby	23	13	12	8	12	11	TQ
Hamilton,J	22	9	13	11	12	12	0
Tewksbury	16	10	9	8	12	7	0
Bergman	19	8	9	11	10	7	0
Blair	17	8	8	9	6	7	TQ
Dishman	15	10	7	9	6	7	0
Sanders,S	23	8	11	9	8	10	TQ
Valenzuela	15	9	11	9	7	9	TQ
Hermanson	22	9	10	8	5	7	SA
Villone	20	8	8	12	5	7	0
Hoffman	23	11	10	9	6	11	0
Florie	22	7	11	8	10	7	

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Ashby	43	P	R	R	3	5	7	9	12				△	
Hamilton,J	50	P	R	R	2	2	8	7	13					
Tewksbury	31	P	R	R	2	3	7	8	9					
Bergman	44	P	R	R	1	2	7	7	10					
Blair	47	P	R	R	1	1	6	10	10					M
Dishman	33	P	L	R	2	3	6	10	11					M
Sanders,S	27	P	R	R	4	4	6	10	11					
Valenzuela	34	P	L	L	4	7	5	9	9				○	
Hermanson	48	P	R	R	2	3	6	9	10					M
Villone	49	P	L	L	3	3	7	8	10					M
Hoffman	51	P	R	R	3	2	6	11	14					
Florie	39	P	R	R	2	3	7	10	12					
Ausmus	11	C	R	R	10	10	10	11	12	△	△	△	○	
Johnson,B	25	C	R	R	6	8	8	8	8	△	△	△	△	
Joyner	22	1B	L	L	12	15	6	12	11	△	△	△	◎	
Reed,J	3	IF	R	R	7	9	9	12	11	△	△	△	△	
Caminiti	21	IF	R	B	11	22	9	14	14	△	△	△	○	
Cedeno,A	4	IF	R	R	6	11	9	10	12	△	△	△	△	
Cianfrocco	29	1B	R	R	7	14	7	8	9	△	△	△	△	
Lopez,L	1	IF	R	B	8	7	8	10	10	△	△	△	△	
Livingstone	8	IF	R	L	11	10	7	9	9	△	△	△	△	
Shipley	18	IF	R	R	7	8	8	9	7	△	△	△	△	
Thompson,J	42	IF	L	L	5	15	7	8	8	△	△	△	△	M
Bush,H	7	IF	R	R	6	10	10	9	8	△	△	△	△	M
Henderson,R	24	OF	L	R	11	14	12	11	9	△	△	△	△	
Finley,S	12	OF	L	L	11	14	12	14	11	△	△	△	○	
Gwynn,T	19	OF	L	L	15	14	9	12	10	△	△	△	◎	
Steverson	13	OF	R	R	7	13	10	8	9	△	△	△	△	
Newfield	14	OF	R	R	7	16	7	8	8	△	△	△	△	
Gwynn,C	9	OF	L	L	5	7	9	9	8	△	△	△	△	
Deer	36	OF	R	R	3	23	7	7	8	△	△	△	△	M
Dascenzo	52	OF	L	B	5	7	8	11	8	△	△	△	△	M

San Francisco Giants

名前	球速	カ	シュ	フォ	球威	制球	投球
Johnson,R	30	14	14	13	15	12	TQ
Bosio	19	11	9	7	10	10	0
Hitchcock	21	9	10	8	10	7	0
Wolcott	21	9	10	9	12	7	0
Menhart	20	8	9	7	6	7	0
Torres	17	9	7	8	5	7	TQ
Hurtado	22	8	9	10	7	7	0
Ayala	20	10	11	8	10	8	TQ
Davis,T	18	8	9	8	6	7	TQ
Wells,B	18	10	8	9	5	7	0
Charlton	22	11	8	11	15	8	TQ
Jackson,M	22	9	12	10	11	9	0

名前	背	守備	投	打	巧打	長打	走力	守備	肩	対左	対右	勝負	選球	マ
Leiter	31	P	R	R	2	3	5	7	9				△	
VanLandingh	50	P	R	R	3	6	7	8	12				△	
Watson	39	P	L	L	6	5	6	8	12					
Femandez,O	22	P	R	R	3	3	7	9	12					
Brewington	30	P	R	R	4	4	8	12	12					M
Valdez,S	40	P	R	R	1	1	6	8	10					M
Gardner	38	P	R	R	1	3	5	8	10					
DeLucia	41	P	R	R	2	1	6	10	11					
Juden	43	P	R	B	2	6	6	8	11					M
Hook	52	P	R	R	2	3	6	9	9					M
Beck	47	P	R	R	2	2	5	10	13					
Creek	51	P	L	L	1	2	6	9	11					
Manwaring	8	C	R	R	7	9	7	12	13	△	△	△	△	
Lampkin	49	C	R	L	6	8	7	9	11	△	△	△	△	
Carreon	45	1B	L	R	11	17	7	10	10	△	△	△	△	
Thompson,R	6	IF	R	R	6	14	8	13	10	△	△	△	△	
Williams,M	9	IF	R	R	12	26	7	14	15	△	△	△	○	
Dunston	21	IF	R	R	11	16	10	11	13	△	△	△	○	
Phillips	17	1B	L	L	3	14	7	11	10	△	△	△	△	
Batiste	18	IF	R	R	6	7	8	7	9	△	△	△	△	
Scarsone	23	IF	R	R	8	15	8	9	10	△	△	△	△	
Aurilia	26	IF	R	R	6	8	9	10	9	△	△	△	△	
Decker	62	IF	R	R	4	8	6	9	9	△	△	△	△	M
Jensen	19	IF	R	B	6	13	7	9	9	△	△	△	△	M
Bonds	25	OF	L	L	11	26	12	14	13	△	△	△	◎	
Javier	28	OF	R	B	9	13	12	11	8	△	△	△	○	
Hill,G	1	OF	R	R	8	21	10	8	12	△	△	△	△	
Hall,M	2	OF	L	L	6	14	8	8	8	△	△	△	△	
Benard	7	OF	L	L	7	9	11	8	9	△	△	△	△	
McCarty	10	OF	L	R	5	7	8	7	9	△	△	△	△	
Canizaro	61	OF	R	R	6	13	9	8	8	△	△	△	△	M
Mueller	32	OF	R	B	5	8	7	8	7	△	△	△	△	M

『テイルズ～』のすべてが分かるページ！
主人公スタンと彼の剣ディムロスを探る

MASTERS of SWORDIAN vol.2

FROM Tales of Destiny

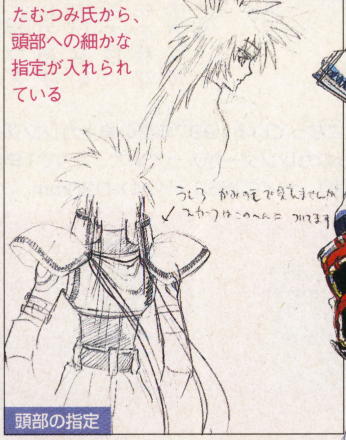
今回から数回に分け登場キャラの設定紹介を行う。第1回目の標的は主人公スタンだ！

RPG	テイルズ オブ デスティニー
	ナムコ
PS	97年春発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

CHARACTER（登場人物）

腕はたつが女にゃ弱い主人公・スタン

『TOD』の主人公スタン・エルロン。熱血性格の彼は辺境の田舎で生まれ、祖父から剣術を教わりながら成長した。祖父はかつて英雄と呼ばれた剣士で、彼の口から武勇伝を聞かされてきたスタンは、成長するに従い、閉鎖的な田舎の暮らしを嫌った。やがて彼は名声を得るため家出し、セイントガルド王国を目指して旅を始めた。まったく無謀な主人公である（笑）。そして、密航した飛行竜の中で炎の属性を持つソーディアン・ディムロスと出会うのだ。それから祖父直伝の剣術で悪と戦っていくのだが、これは来春発売のゲーム本編でのお楽しみとしておこう。



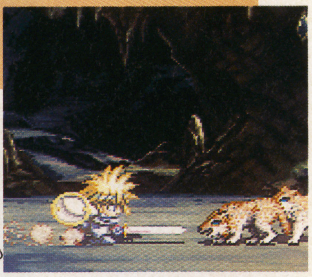
作画のいのまたむつみ氏から、頭部への細かな指定が入れられている

頭部の指定

彩色！

ディムロスのマスター/スタン・エルロン

とある片田舎生まれの19歳。事の善悪には敏感で、曲がったことは大嫌い。良く言えば熱血漢であり、悪く言えば単純な性格（笑）。剣の腕は数々の武勇伝を残す祖父譲り。名声を得るためにセインガルド王国を目指して旅をしていた。その途中でディムロスを入手、思わぬ戦いの災禍に身を投じることになる。



ウルフなどは恐るるに足らず！

『TOP』と『TOD』の違いは？

『～デスティニー（TOD）』と『～ファンタジア（TOP）』との相違点とは何か？　その疑問を解消すべく、今回はナムコの吉積氏にインタビューしてみた。

吉積　「根本的な物語や世界設定は異なります。確かに『TOD』に登場するモンスターや魔法、アイテム名などは『TOP』と一緒のものが多いですが、それはキーワードが一緒というだけで、『TOP』との関連性はありません」

――「ということは、同世界の異なるお話になるわけですか？」

吉積　「うーん…例えば、タイムマシンという1つの題材でも『タイムマシン』や『タイムコップ』など幾つものバリエーションの映画があるでしょ？　それと同じですよ。そういう意味で、一部の設定は重なっていますが、総てにおいて異なる話だと思って下さい」

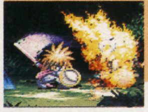
SWORDIAN（武器）

熱血ソーディアン火のディムロス

ソーディアンとは、古代文明が「天地戦争」当時に最終兵器として生み出した、6本の知能ある剣。失われたレンズ技術によって人間を触媒として作られており、そのため剣自体が意思を持っている。人間時代のディムロスは、一度走りはじめたら歯止めの効かない熱血漢。その気性から「トゥルーパー（突撃兵）の異名を持っていた。好戦的・積極的な性格で、策を弄するよりも「何とか解決できるだろう」と考える楽天的な部分もあった。剣になっても変わらないその性格はスタンといい勝負である（笑）。

火のソーディアン・ディムロス

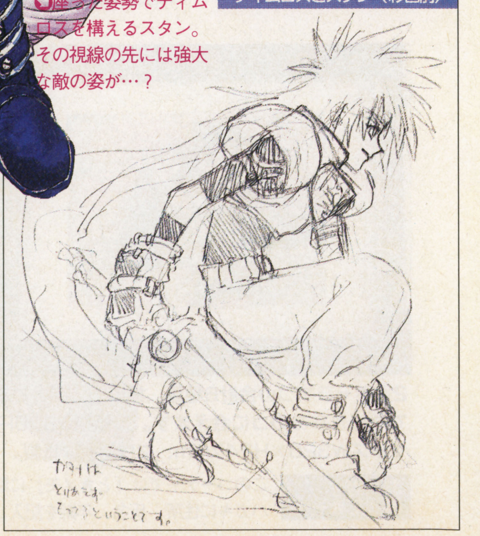
スタンが所持する火の属性のソーディアン。それが象徴するように、アツい性格で、何事も先頭に立って進めたがる困った剣（笑）。



魔王炎撃波！

上のイラストの彩色前の段階。ラフとはいえ、パーツのディテールも問題なし

ラフスケッチ



ディムロスとスタン（彩色前）

座った姿勢でディムロスを構えるスタン。その視線の先には強大な敵の姿が…？

『TOD』質問箱大募集！

このページでは『TOD』と『TOP』に関する質問を募集します。質問に対する回答は担当者が責任をもって調査予定。また、期待のほどを伝えるお便りや魂のこもったイラストも併せて募集中。宛先は…〒150 東京都港区東新橋1-1-16 FMW編集部『テイルズ』係まで。とにかく『テイルズ』好きなら投稿するのだ！

東京都／ぷちりーす

©いのまたむつみ/(株) ナムコ　※画面は開発中のものです

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめきHot Line

ゲームだけでは飽き足らないフリークたちよ。コンスタントに流れる「ときメモ」情報をお届けするこのコーナーで想いを馳せよ!! 今回は超レアなグッズ情報だ。

●PCエンジン版メインイラスト（1994年）
PCエンジン版のメインイラスト。水彩画チックな色のタッチや色調など、今のセル主体のイラストから見ると非常に新鮮に思えるね。

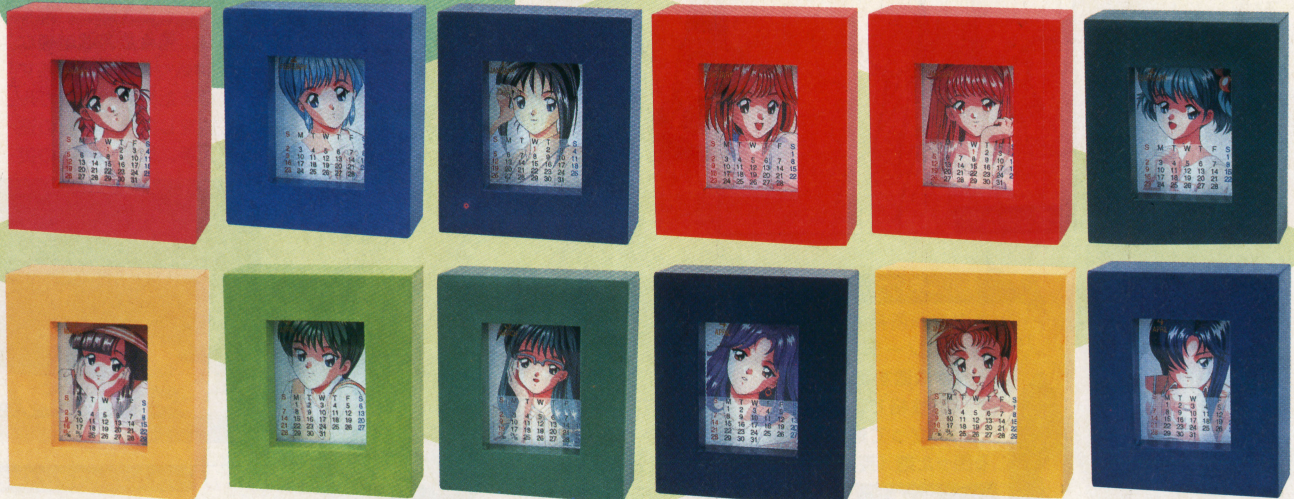
どんどん出てくるグッズたち ファンなら絶対チェックすべし

もうすぐ11月。秋も深まり北の国ではそろそろ冬支度も始まる頃です。そんな寒い日が続く日には『ときメモ』で心だけでも暖かくしましょうね。

さて、今回紹介するグッズは卓上カレンダー、マウス&マウスパッド、セル画の3つ。特にマウスパッドの絵柄は描き下ろしで超オススメ。パソコンを持っていない人もこれを機に購入してみてはどうでしょうか。どれも今年の秋から冬にかけて発売されるので、今から心待ちにしてくださいね。

卓上カレンダー

本体が木製でガラス窓になっている1997年度の卓上カレンダー。3種類ある。キャラクタ1人のなかに3ヵ月分のカレンダーが入っていて、4人で1年分となっているのだ。
※価格：3500円（税別）、サイズW63×H74×D30mm。



セル画

2人キャラずつの合計6種類。机の上に飾っておけばいつでも好きなあのコに会えます。※価格3800円（税別）、サイズW320×H247mm、マウントは紙製。

マウス&マウスパッド

マウスとマウスパッドのセット。詩織のマウスと虹野のマウスの2種のバージョンがある。イラストはすべて描き下ろし。
※価格4500円（税別）、DOS／V対応。

おハガキ待ってまーす
このコーナーでは『ときメモ』に関する投稿を随時募集中。イラスト、やって欲しい特集の希望など大歓迎だ。
ハガキに住所、氏名、年齢を記入して〒105　東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部まで。

©KONAMI

天馬への階段

Stairway to Swift Horse

シミュレーション　**ダービースタリオン96**

アスキー

SFC　発売中　12800円

バッテリーバックアップ（最大2）
サテラビュー対応　ターボファイル対応

馬ゲー万歳！ あらゆる馬ゲーを10倍おもしろくする情報ページ

天高く馬肥ゆる秋、馬ゲーファンの皆さん、馬体重を増やしてますか？　連載第2回目は、名馬を育てるのに役立つ『ダビスタ96』のウル技を集めてみました。

ターフを駆けるガラスの脚に魅せられた者に捧げるウル技集

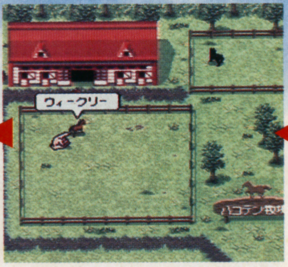
サラブレッドの能力は血統で決まる。名馬を生む配合のノウハウを蓄積するために、実験的な配合をしたい場合に役立つ。

増殖！　繁殖牝馬

繁殖牝馬を複製することにより、まったく同じ状態で、かつ同じ時期に種牡馬をかえて種付けして、違いを見る実験が可能。

複製したい自家製牝馬が3歳デビュー直前になったら、名前を変えて引退させ、繁殖にあげる。これを売却して登録コードをとったらリセット。

リセット



⬆同じ牧場で再開すると、売却したはずの牝馬が変更前の名前で

⬆登録コードを入力してセリ市に行くと、変更後の名前に

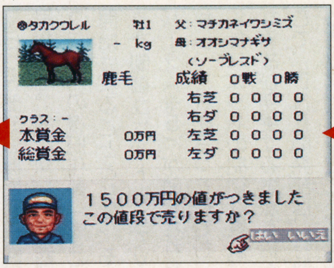
この馬をセリ落とすと、同じ牝馬をデビュー前の状態と、繁殖牝馬にあげた状態の2頭に増やすことができる。

無限錬金術・買戻し

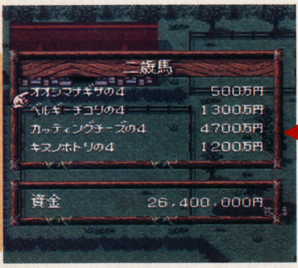
資金難と無縁になる技。まず、初期牝馬がオオシマナギサになるまで何度も立ち上げ、4月にマチカネイワシミズと交配させる。

まさにゴールデンコンビ　オオシマナギサ&マチカネイワシミズ

翌年に生まれた仔を、3歳になる前に1400万円以上で売り、登録コードをとる。これを入力すると、売った馬が500万円で売られているので、買戻せば差額分儲かる。登録コードを何度も入力し、売却と買戻しを繰り返せば、無限に資金を増やせるぞ。



⬆マチカネイワシミズとオオシマナギサの仔を売却する。1500万円の値がついた



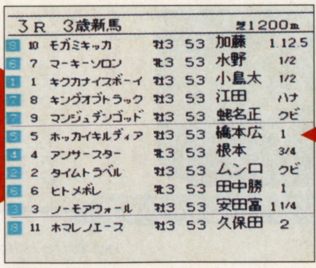
⬆売った馬が500万円で売りに出ている。安くセリ落として差額をゲット

¥濡れ手にアワで1000万円

タイムマシン馬券術

これも資金難を救ってくれる技で、的中率100パーセントの馬券術だ。初期牝馬などの条件がなく、使いやすい点が良い。

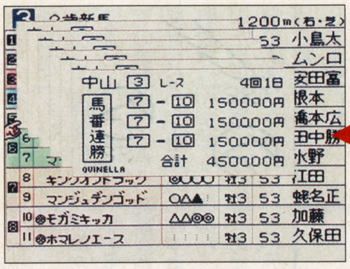
まず3歳以上の馬を用意して、おまかせ厩舎に入厩させる。次に、月が変わる時にレーススケジュールが表示される画面で、十字ボタンの左を押して月をどんどん変えていく。何カ月かするとおまかせ厩舎に入れておいた馬が自動的にレースに出走する。



⬆レースの結果が出たら、着順を覚えてリセットする。ここでは馬連で7-10だ

リセット

ゲームを再開するとレースの前の週に戻っている。翌週に進めると同じレースが開催され、騎手への指示を変更しなければ、結果も同じになる。



⬆あとは覚えておいた着順どおりに投票するだけ。高配当でないとウマミがないかも

大会参加馬および投稿募集のお知らせ

「天馬への階段」では2種類の応募を行っている。「馬ゲー俺に言わせろ！」はフリートーク形式の投稿モノ。馬ゲーに関するエピソードや体験談など何でもOKだ。「馬ゲー大会」のほうは読者参加型の誌上レースを行うもの。下記の手順にしたがって応募だ。

投稿は
■105　東京都港区
東新橋1-1-16
TIM　FMW編集部
「馬ゲー」係

大会は
■980　宮城県仙台市
青葉区二日町6-7
シャンボール青葉2F
TIM　FMW編集部
「馬ゲー大会」係

ダービースタリオン96大会

前回紹介した隠し種牡馬のみを使った誌上レースを開催する。参加者は発走させる馬の名前、年齢、性別、肌馬の名、母系の父の名、パスワードをハガキに明記して応募してほしい。登録は1人何頭でもOK。締め切りは11月8日必着だ。強力な「作品」を待っている。

ウイニングポスト2プログラム96大会

スーファミ、PS、SSの3機種合併の誌上レース。こちらも発走させる馬の名前、年齢、性別、肌馬の名、母系の父の名、パスワードをハガキに明記して応募してくれ。登録は1人何頭でも可能だぞ。締め切りは12月6日必着。3機種混合レースの頂点を極めろ！

番外：静かな牧場　最初からゲームを始めて、牧場名を「おとなし」にすると、BGMや効果音が全くない状態になる。静かでいいやと思ってプレイしていたら、偶然名馬が育ってしまってデータを保存しておく場合には、途中で牧場名を変えられないので、ずっと音のない状態でプレイするはめになる。愛馬のひづめが大地を蹴る轟音を聞けないとは悲しい。

©SONOBE HIROYUKI／ASCII

アクション	電脳戦機バーチャロン
	セガ
SS	11月29日発売予定 5800円 バックアップメモリー対応（11ブロック） ツインスティック対応 同画面対戦可能（最大2人）

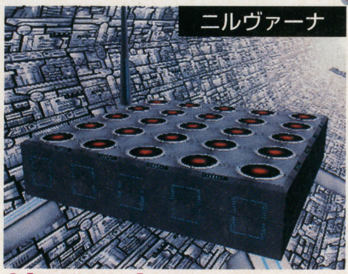
ディープな世界、今回は、その概要を紹介していこう。

BIGINNING

月面で発見された人類外の『遺跡』から全てが始まった

時はV.C（※1）0080年代、人類は繁栄の場を宇宙へと拡大していた。V.C0084年、地球圏企業国家DN社（※2）は月面資源探査中に、「遺跡」を発見する。それは人類の科学技術では計り知れない、高度文明の遺産であった。DN社はそのオーバーテクノロジー（OT）を独占・秘匿し、敵対する企業国家や宇宙コロニー群に対する絶対的優位を確保すべく、OTの軍事利用を画策した。結果、誕生したのが人型兵器「バーチャロイド」（VR）である。DN社はその後、VRの実戦部隊を編成。外惑星勢力を含めた全人類社会の支配を企図して武力強化を進めた。当時DN社がこのような独裁体制を意図した背景には、強力な指導者の存在があったが、時代はDN社指導部の独走を認めず、同社と他企業国家との対立は激化。更には、外惑星勢力の抗争介入も始まった。

そんな折、最悪の事態が発生する。DN社管理下の「遺跡」が暴走。月面プラントを制御下に納め、最終防衛兵器「太陽砲」（※3）を発動させようとしたのである。これに対し、DN社は未だ発掘の終わらない「遺跡」をVR実戦部隊の投入により破壊する作戦を実施した。これが後に言われる「オペレーション・ムーンゲート」である。しかし、これは果てしなき戦いへのプロローグにすぎなかった。「遺跡」は人類にとって「禁断の果実」だったのだろうか…。今となっては誰にも分からない。



「遺跡」内部の「ニルヴァーナ」と呼ばれる場所。このさらに奥が遺跡最深部に当たる

BIRTH

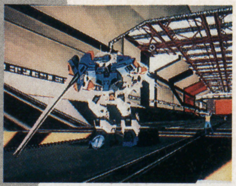
『遺跡』のOTからVR開発がスタートした

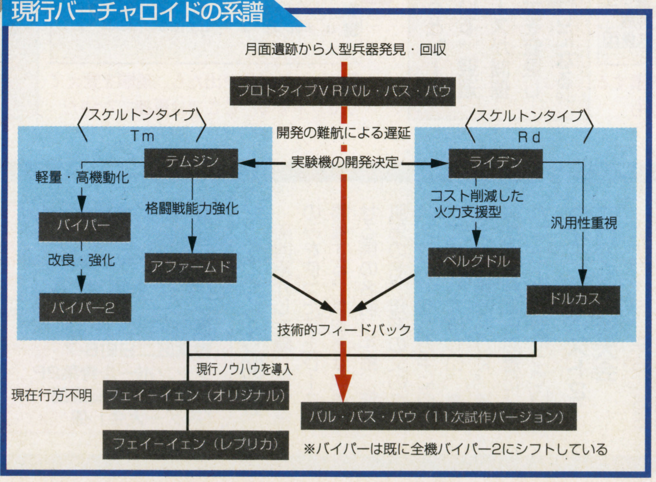
人智を遥かに超えた「遺跡」。この未知なるテクノロジーを手中にしたDN社は、発掘作業を続行。その作業中に、巨大な人型兵器らしきものを発見した。この兵器の復元は見込めなかったが、その頭部らしき部分の機能回復は可能と思われた。故にVRの開発はそのユニットの復旧作業（※4）から開始されることとなる。そして、まず制御ユニットとしてV.コンバータ（※5）が開発された。しかし、これをもってしても、発掘したユニットの制御は難航。重大な事故が発生する事態を招く。そこで、DN社開発部は、打開策としてV.コンバータ搭載試作機によるデータ収集を計画。かつて頓挫した「X.M.U.プロジェクト」において開発中であった2機種（※6）にV.コンバータを搭載しての実験を行った。実験は順調に進行したが、最終的には予算上の問題で行き詰まり、DN社は存続のために採算のとれる「兵器」開発の必要に迫られた。そこで同社は2機種を仕様変更して実戦に投入。その後、予想以上の戦果を上げた2機種は、実用化される。だがこれを契機に「遺跡」兵器の復旧計画は実験機ベースの人型兵器の開発へと、マインドシフトしてしまったのである。

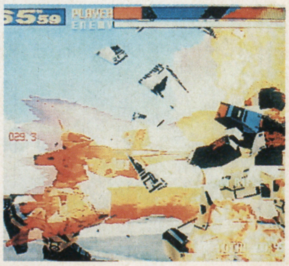
VRの動力部。動作原理が不明のまま搭載されたユニットである

CODE:MBV－04－G
TEMJIN [テムジン]

開発ロールアウト第1号機。主戦闘VRとしての汎用性を重視した機体。VR開発の基幹機となる機体だが、後発VRにも劣らない性能を持つ。同機の性能の高さは、操縦性の簡素化によるところが大きい。


実験機を元に設計された、開発第一号機




基本性能が高く、安定した戦闘能力を持つ主力戦闘VR「テムジン」

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…社会システムの電脳化につき、暦の変更が行われた。
※2…この時代の文化・政治は企業国家群に支配されていた
※3…発掘の手が及んでいない遺跡最深部にあると思われる兵器
※4…後にバル・バス・バウ＝ユニットと呼ばれることになる。この作業には「0プラント」という謎の組織があたった。
※5…VRを制御するための装置。遺跡機構の解析の結果をフィードバックして開発したもので、V.クリスタルをコアとするOT由来のブラックボックスである
※6…後のテムジン、ライデンにあたる機体である

©SEGA ENTERPRISES

格闘アクション	ブシドーブレード
	スクウェア
PS	12月20日発売予定 5800円 メモリーカード対応（ブロック数未定）

期待の高い純和風格闘『ブシドーブレード』。今回はその舞台背景に迫る!!

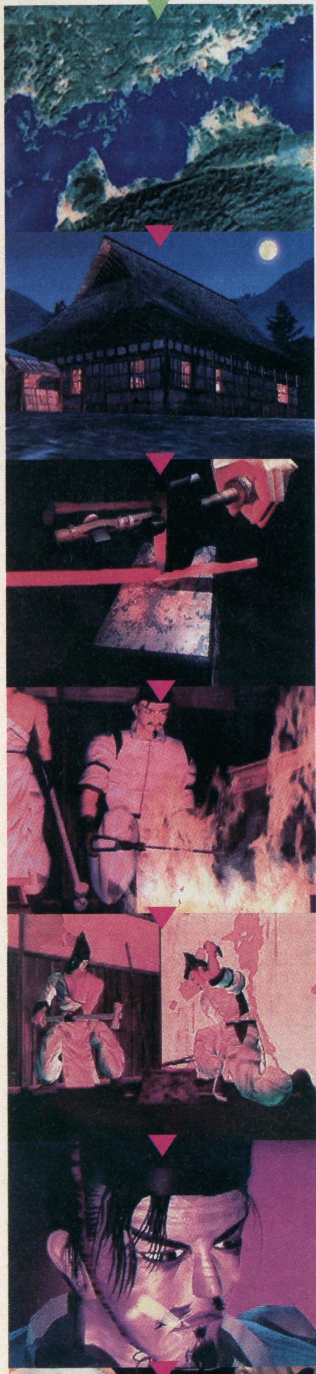
謎の暗殺集団「陰」その成り立ちは…?

「ブシドー」のストーリーの中核を成す「鳴鏡館」。ここは鳴鏡心当流の開祖・向原神和斎が創った総合剣術道場だ。だが、それは表向きの顔で、実は「陰」という暗殺集団を密かに抱えている。この「陰」が鳴鏡館にいつ頃発生したかは定かではない。それは「陰」の存在が極秘で、構成メンバーでさえ、その真意と目的を知らされないからである。一説には、神和斎の残した「陰の教え」と呼ばれる抽象的な文章が深く関係しており、その解釈から生まれた組織であるといわれている。

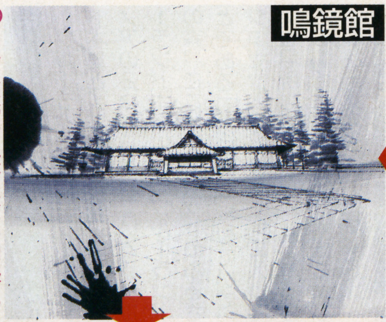
そして現代。「陰」は暗殺を請け負う闇として依然存在し、そこに属する剣客は、銃などの暗殺が一般化した今日でも刀剣による殺しを行う。いささかアナクロな非効率的手段に彼らが固執する理由は不明だ。なお、彼らが使用する刀剣類の殆どは鎌倉～室町時代後期の刀匠3人によって作られ、鳴鏡館に収められたものである。

「陰」の成立に関わるデモ映像

備前地方（現在の岡山県）の山中で、永渓と弟子の則房が刀を鍛えている場面が描写される。完成した刀、紅葉切を手にした神和斎は、やがて鳴鏡館を興すことに…。



鳴鏡館



⇨これが鳴鏡館。現代日本の中国地方の山中に現存する設定になっている

刀を完成させる

ラウル・ダランベール

永渓の弟子。師匠の死後、故郷に戻り、独自の剣作りを目指す。キシドーソードなどの独特な剣類は彼の作品である。

備前國住宇甘永渓

15世紀後半、戦国時代初期の刀匠。峡雲の創った野太刀をベースとして打刀（紅葉切）を完成させる。ダランベールの師匠である。

師弟

師弟?

陰の教えとは？

道に日向と日陰あるがごとく、心に陽と陰あり

陽あたたかく、陰寒し
ひとは、陽をもとめ、陰をきらふ
然るに陽、陰は一体なり
陽をもとむらば陰を知れ

陰とは、もう一人の我なり

陰は人を妬み　友を裏切り　悪をおこなふ
陰は知を得ず　情を覚えず　義を疎んじる

鳴鏡の徒よ　陰として生きよ
鳴鏡の徒よ　陰の本質を見据えよ
その醜い姿から目をそらすまじ
その本の質を見切らば　闘え、斬れ、殺れ

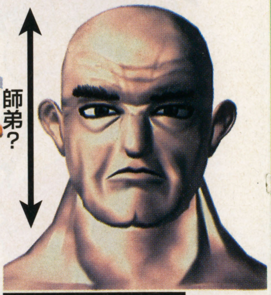
真の心を映す鏡は　屍の向かうに在り
その鏡を鳴鏡といふ

（鳴鏡心当流・秘伝奥義の書より抜粋）

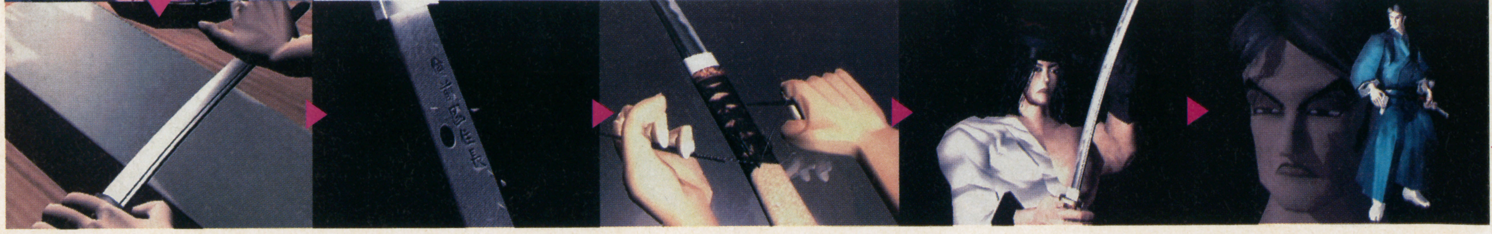
そして現代へ

⇧現代へと時代は変わっても、夜の街の明かりの中で暗殺者たちの振るう刃は妖しく輝いている

備前國住峡雲



鎌倉時代の刀工。豪快かつ、優美な武器作りが特徴。薙刀と野太刀は彼の手による作品である。



©スクウェア／ライトウェイト

ブルーランド島通信

ブルーランド島探検速報

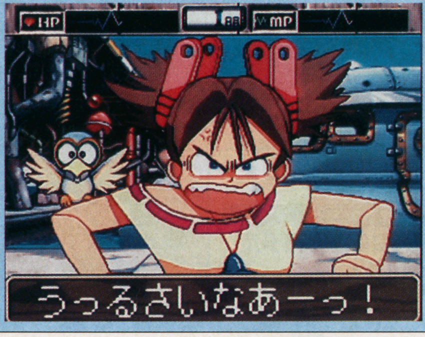
機械とは思えないほど人間そっくりのジョゼット。彼女との会話から島でのイベントまで徹底紹介！

アドベンチャー	ワンダープロジェクトJ2 〜コルロの森のジョゼット〜
	エニックス
N64	11月22日発売予定 9800円 コントローラパック同梱 (24ページ×3)

機械の少女ジョゼットとのコミュニケーション

プレイヤーは鳥形のロボットであるバードを通じて、ジョゼットに意思を伝えることができる。プレイヤーが伝えられる意思は3つ。青のボタンで「よい、肯定的」、緑のボタンで「ダメ、否定的」、Rボタンで「無視、どちらでもない」という意志を彼女に伝えるのだ。彼女に問いかけられたときや逆に彼女に話しかけるときに、プレイヤーはこの3つのボタンで彼女とコミュニケーションをとることになる。彼女とのコミュニケーションのとり方によって、彼女の信頼を得られたり、彼女に反抗されたりするぞ。

ジョゼットの信頼を得ると、彼女の方から積極的に話しかけてくれるぞ



ジョゼットにどなられてしまった！彼女との接し方がまずかったのかな？

島にはさまざまなイベントが

ジョゼットはブルーランド島のどこでも好きな所に行くことができる。行く場所によってさまざまなイベントが起こるけれど、バードは留守番をしていてこちらの意思が伝えられないため、基本的に彼女の行動を見守ることになる。

謎の女の子

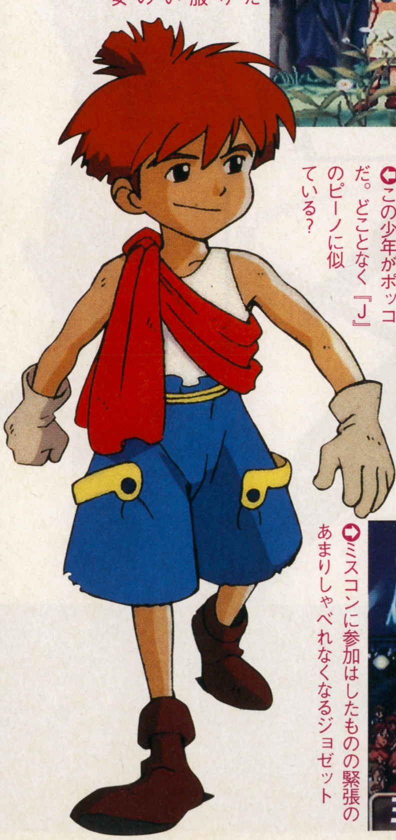
ブルーランド島は、ブルーランド本島と人工島のメガフロート・ノアの2つからなっている。ブルーランド本島にあるブルーランドの森。ここはジョゼットのふるさとであるコルロの森に似ていて、ジョゼットがとっても気に入っている場所なのだ。しかし、ある日この場所に来てみると、誰もいない森から女の子の歌声が…。

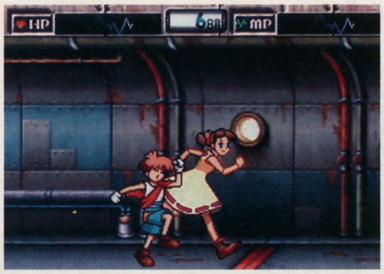
この少女はいったい誰？

森の中から歌声がしたかと思ったら、いきなりジョゼットの前を青い服を着た子が通り過ぎていく。服装からすると女の子のようだが、この少女は誰なのだろう？

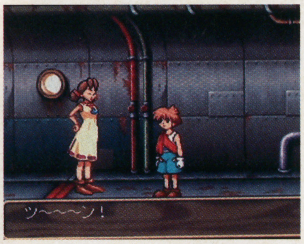
ポッコとかけっこ

ブルーランド本島と人工島は巨大なパイプ通路によって結ばれている。このパイプ通路の入り口でジョゼットは、ポッコという名の少年に「ねえ、かけっこしようよ」と話しかけられる。このときのジョゼットの状態によって、ポッコの誘いを受けて一緒にかけっこすることもあれば、誘いを断ってしまうこともあるのだ。


この少年がポッコだ。どことなく『J』のピーノに似ている？



ポッコとジョゼット、どちらが速い？女の子だけど機械のジョゼットの方が有利かな

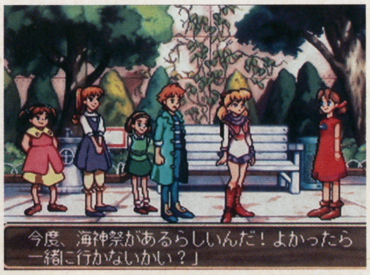


ポッコのかけっこの誘いを無視するジョゼット。なにもそんなに冷たくしなくてもいいと思うんだけど…

海神祭

ジョゼットと同じくらいの年の少年アーノルド。彼は市長の娘パールの誘いを断って、ジョゼットを海神祭（人工島広場で行われるお祭り）に誘ってくる。最初は突然の誘いに驚くジョゼットだが、結局行くことに。そしてアーノルドにすすめられるままに、夜に行われるミス・女神を選ぶコンテストにまで出場してしまう。

ミスコンに参加はしたものの緊張のあまりしゃべれなくなるジョゼット



ジョゼットを誘うアーノルド。2人の間にいるパールはだいぶ不満そうな顔つきだぞ

©ギブロ／ミント／エニックス

マリオファンなら絶対必読!!

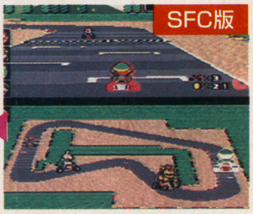
MARIO! MARIO! MARIO!

マリオファンに贈るコーナー。これさえ読めば、今後のマリオ作品の動向が一目でわかるぞ!! というわけで、今回は『マリオカート64』の特集だ!!

アクション **マリオカート64**
任天堂
N64 12月14日発売予定 9800円

ベールを脱いだ『マリオカート64』その詳細を検証する

タイトル発表以来絶大な期待を背負っていた『マリオカート64』がついにその正体をあらわした!! カートで各コースをクリアしながら、シリーズチャンピオンになるという基本的なゲームシステムは前作と同じだが、グラフィックの大幅なグレードアップや、新アイテムの登場などSFC版のそれを大きくしのいでいる作品といえよう。コントローラについては詳しいことは未定となっているのだが、3Dスティックの存在から、これを使用した微妙なドラテクを駆使することができるようになるのではと予測される。今回は64版で明らかになった項目を前作と比較しながら、今作の魅力について触れていくことにする。



⇧単純なシステムながら、その奥の深さが好評だったSFC版
⇦64版はグラフィック面が大幅にグレードアップされた

1 登場キャラは?

使用ドライバーは全部で8人。どのキャラもマリオ作品ではおなじみの顔ぶれだ。また、今回はワリオも登場。選んだキャラによって最高速度や加速度、耐久度が異なるといったシステムは踏襲されるはずなので、彼がどんな走りをするのか、今から楽しみなところだ。ほかにも隠しキャラなどの存在の有無なども気になるところ。

⇧往年のマリオ作品に登場するキャラが使用可能。マシンの性能も変化するのか?

2 コース数は?

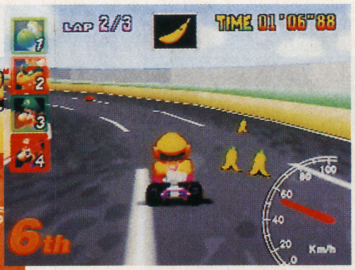
コースは4カップ各4コース収録されているので、計16コースが予定されている。プレイヤーはこのカップを選択し、4コース走行して、チャンピオンを目指していくのだ。コースは前作よりも高低差が激しくついているので、より迫力のある設計になったといえる。

⇧前作のようにグレードとコースが選択可能に。隠しコースの存在なども気になる点だ

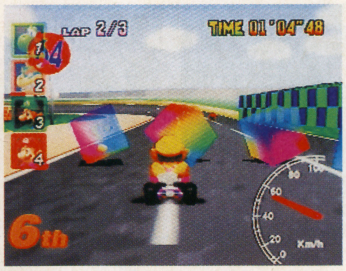
3 アイテムは?

前作でレースの重要なカギを握っていたコースアイテムは今回も健在だ。そのアイテムの種類も前作以上。左の写真にある「5連バナナ」のほかにもさまざまなアイテムが登場する予定となっている。しかし、その他の新アイテムについては、今のところ明らかになっていない。わかりしだい報告するので、続報に期待してほしい。

⇩新アイテムも登場。これはバナナを5つ連続で置ける「5連バナナ」だ



⇧アイテムを取得すると画面に表示される。これは前作にも登場したバナナだ



⇧今回はコース上に点在するアイテムボックスに突っ込むとアイテムが取得できる

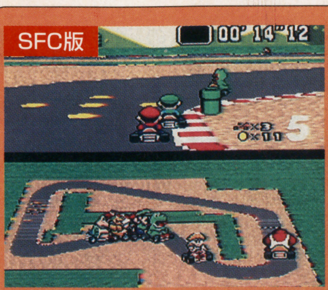
4 VSモードは?

前作では最大2人同時プレイが可能だったが、今回ではなんと最大4人までもが同時にプレイできるのだ。ほかにも前作で好評だった、自己ベスト記録をマークしたときに走行したマシンと対戦できるモードも健在。多人数プレイともども、燃えること間違いなしだ。

⇧今回は4人同時プレイが可能になった。ライバル同士の熱い戦いが予想される

?マリオの疑問…

今回発表となった64版で疑問に思ったことがある。前作1P時ではコース全体図と後方や前方のキャラなどが判別できた画面が存在していたのだが、今回はこれが排除されている。コースや敵の配置は頭に入れておかなければならないのか? 今後、これについては追求して明らかにしていき、当コーナーで発表していく予定だ。



⇧前作ではコースの全体図が表示されていたが、今回はどうなるのか?

©Nintendo

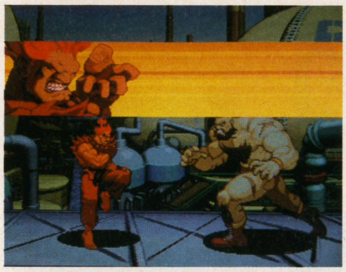
STREET FIGHTER NOW!

シリーズ最新情報をすばやくキャッチ!!

第1回目のこのコーナー。今回は『X-MEN VS ストリートファイター』のお得な情報だ!

エックスメンVS.ストリートファイター この世界を生き抜くための隠し技紹介

スピーディかつハイテンションで繰り広げられるタッグマッチバトル。『エックスメンVS.ストリートファイター』今回は各キャラクタが持っているインストには書いてない隠し必殺技を紹介するぞ。また、各技の性質の説明や技の一覧表も一挙公開!

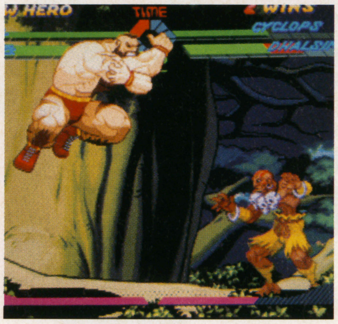


ミュータントと拳を交えるのも2回目の豪鬼。相手がザンギエフでも殺意一発、瞬獄殺

●ザンギエフ

・空中スクリューパイルドライバー

ジャンプ中のコマンド投げ。相手が間合いにいないと投げ失敗モーションが出るのは空中でも同じ。エリアルレイブに組み込むといい。



投げ失敗中のザンギさん。間合いもクソもない試みに男のイキザマを感じる

●サイクロップス

・ラピッドパンチ

ダッシュをしながらパンチを出す技。コマンド入力後にボタン連打すると、通常技でラッシュしていくのだ。

・ランニングネックブリーカードロップ

グッと重心を前に傾け、ダッシュして投げる技。ダッシュ中は無防備なので、いきなり出すよりもしゃがみ大Pや立ち中Kにキャンセルして出すと効果的。

●キャミィ

・キャノンリベンジ

コマンドを入れると一瞬キャミィの身体が光り、その間に攻撃を受けるとキャノンスパイクを出す。

サイコパワーに包まれるキャミィ。この時に攻撃されても…

ズバッと反撃!。もちろん自分はダメージを受けない

●セイバートゥース

・ヘビーアームドバーディー

この技はアームドバーディーのハイパーコンボバージョン。通常はボタンにより上、中、下に銃弾をバラまいていたが、これは画面のほぼ全体を弾で埋め尽くす。技の後にスキがないので連携に使おう。

●ローグ

・パワーダイブパンチ

コマンド入力後、真上に上昇し、急降下攻撃をする技。先読み飛び道具潰し技なのか!?

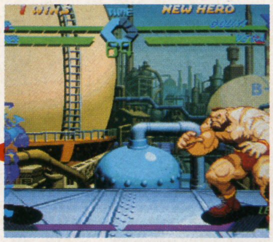
やたらと飛び道具ばかり打ちまくるヤツにはこの技。まずはトウッとジャンプして…

極上ローグフィンガー(仮名)で、おしおき!でもスピードないっス

●ベガ

・ベガワープ

パンチは空中、キックは地上にワープ。画面外は無理っス。



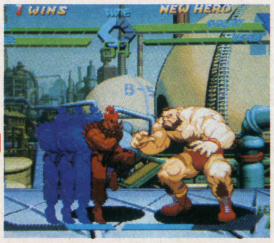
今回のベガは空を飛ぶは、分身するはと、さらに魔人っぷりに拍車がかかってマス

もちろんワープだっておてのモノ。全部で6ヵ所にワープできる

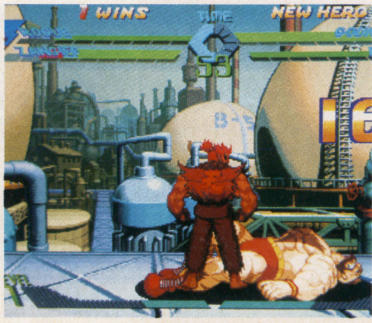
●豪 鬼

・瞬獄殺

豪鬼のハイパーコンボに当たるガード不能技。コマンド入力後、滑るように移動する。相手と密着の状態で出すと決まりやすい。



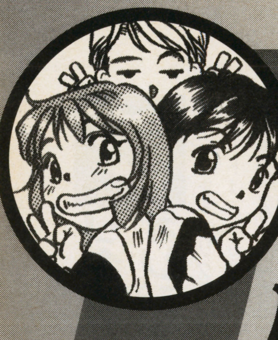
タイトル「ザンギさん危機一髪」。瞬獄殺を繰り出す豪鬼。為すすべなくザンギさんは瞬獄殺をくらう



無残な姿のザンギさん。この後、小K↓大Pで浮かされる。頑張れザンギさん

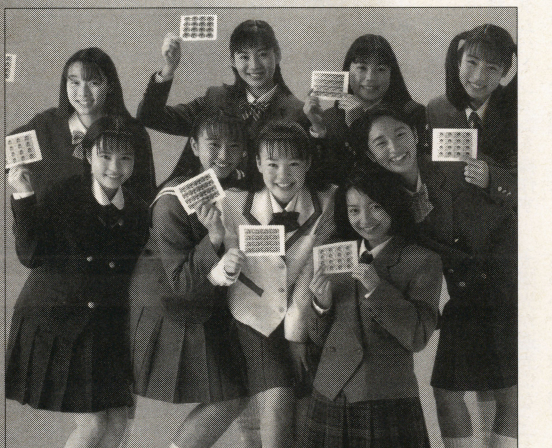
今回紹介した隠し技コマンド	
空中スクリューパイルドライバー	ジャンプ中にレバー1回転+P
ラピッドパンチ	→→、小p+小k
ランニングネックブリーカードロップ	→→、大P+大K
キャノンリベンジ	→↘↓↙+P
ヘビーアームドバーディー	→↘↓↙+K(2つ以上同時押し)
パワーダイナパンチ	→↓↘+K
ベガワープ	→↓↘+P or K
瞬獄殺	小p×2、→、小k、大P

©MARVEL COMICS X—MEN TM/MARVEL CHARCTERS/CAPCOM ※コマンドの矢印はキャラクタが右向きのときのもので、+は同時に押すことを示しています。



FMW（ファミマガ ウィークリー）特捜隊 SINCE 1996

大人気のプリクラと新宿に出来たジョイポリスを大解剖！



女子高校生を中心にブームが広がった『プリント倶楽部』。そのキッカケとは？ また、最近都内を中心として次々と建てられるアミューズメントテーマパークのねらいとは？ 今回はその2つの謎を求めて特捜隊が追求していくぞ!!

今プリクラ派のアユミ、ジョイポリス党のヒロシ。はたしてタナカ隊長の指令とは？

ヒロシ「前号でやったロゴマークの捜索は楽しかった。僕の疑問も解明できたし…」

アユミ「可愛いロゴもあったけど、あれって相当詳しい人でないと興味ないと思う。ゲームとかの初心者でも興味のあることのほうがいいヨ」

タナカ「うん、それは大切な心がけだよ。さすがお姉さんだネ」

アユミ「ヒドーイ。お姉さんはないでしょ。お姉さんは」

ヒロシ「でも、先に生まれたっていうのは、変換不能の事実だから」

アユミ「たった4日だけど……先輩と認められたので、その特権で言うけれど、今、人気ならプリクラが一番ネ。これは私が先輩だというのと同じ厳然たる事実」

ヒロシ「その設定は認める。君が僕より年寄りってことと、プリクラの流行…。ところでプリクラの機械にもゲームと同じに裏技があるの、ご存じ？」

アユミ「へ？ ヒロシ君そんなの知ってるの、おせえて、おせえて！」

ヒロシ「確認の画面になったとき、キャンセル→OK→キャンセル→OKと素早くボタンを押すと、モノクロのシールができる」

アユミ「なーんだ、それって常識。だれもがやってるのは、モハヤ裏技ではないんだヨ」

タナカ「それでは、プリクラに行こう…」

ヒロシ「待ってよ、待ってよ。10月4日に『新宿ジョイポリス』がオープンしたんだ。ここには最新のゲームが詰まってるんから、特捜隊としては見逃すテはないヨ。隊長、こっちのほうをお願いします。」

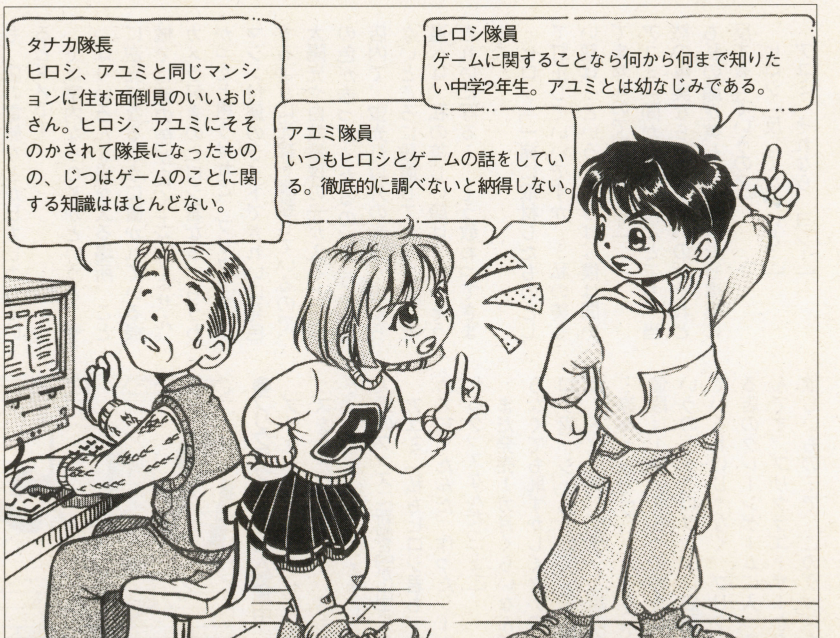
アユミ「プリクラよネ、隊長！」

タナカ「プリクラのヒットを追って類似のマシンが出てきたって、会社で聞いた…。ジョイポリスも新マシンに人気集中…。そこで、プリクラの新しい話題も求めて、ニューアミューズメントを探るってことにしてはどうかな…」

アユミ「アッタマいいー！」

ヒロシ「あっタヌキいーっ！」

タナカ「今回の取材は、人の多いところになりそうだな。私は、そういうのちょっと苦手なんで、すまんが2人だけで行ってきてくれ。それから隊長として、一言。きちんと連絡を入れるように。以上」



©ATLUS

プリクラについての最新情報!! オリジナルグッズをゲットせよ!

ヒロシ「まずプリクラってことで、リポートはアユミ先輩にたのむよ。僕は実体験が少ないから」
アユミ「OK。類似マシンのほうは隊長にデータを集めてもらって、ヒロシ君がまとめるのヨ」
隊長「OK、OK。では、出動!」

●オータムバージョンになってます

というわけで私アユミがリポートをお届けします。そもそもプリクラこと「プリント倶楽部」は95年夏のデビューですが、あまり話題にならなかったんです。私の初トライは昨年の秋。それが今年の春から赤丸急上昇。全国約五千台のプリクラの中には、行列になるところも…。季節ごとに変わるシーズンバージョンは10月4日からは、シックなオータムバージョンに変わりました。
ヒロシ「プリクラは女の子に占領されて、僕たちは近寄りにくい。フレームも女の子っぽいし……」
アユミ「ええ、今それについてリポートするところ。後輩は控えてなさい!」

●男の子、オジサンのために

メーカーがオジサンたちにプリクラしてもらったらけっこうハマったとか…。そこで、どんな人でも参加しやすい駅のキオスク38か所に設置。一般のフレームの他に新しいキオスクバージョンが入っているマシンもあります。プリクラのあるキオスクをまとめたのが右下の表。
その他、特別バージョンでは森永のキャラクタ、キョロちゃんバージョンがあります。首都圏で24か所。これは下の表にまとめました。また、ウルトラマンバージョン…これはヒロシ君にも喜んでもらえるでしょうね。資生堂のキャラのイワトビペンギンバージョンとともに、11月から出てくる予定です。サンリオショップのサンリオバージョンも出ます。
ヒロシ「ウルトラマンもいいけれど、男の子に喜ばれるためには、Jリーグバージョンが出来るといいと思うな。競技場やショップにあったらグーなんだけど」
アユミ「ちょっと待った。Jリーグは男の子のものってわけじゃないでしょ。女の子でJリーググッズにコってる子、多いよ。このプラン実現したら、特捜隊にいくらかアイデア料もらえるかな?」
特別バージョンのただいまのところきわめつけは、何と全国に2か所しかないスヌーピーバージョン。私も未体験なので、友達より先にやりたい! 千葉県船橋のららぽーと、大阪の花博跡のスヌーピータウンにあります。

●ウラワザを教えてくれる…

プリクラはもちろんプリント倶楽部を縮めたものだけれど、プリンセスクララ…略してプリクラっていうのが出てきました。これはプリクラのメーカーのアトラスが開発したアクションシューティングゲーム。この「プリクラ大作戦」をプレイしてステージクリアするごとに、オータムバージョンの裏技パスワードを音声で教えてくれます。「…右を2回」などという指示にしたがって、プリクラのオータムバージョンを操作すると、特別なフレームが出てきます。こうした裏技パスワードはいくつかあるそうですが、今度の特捜では教えてもらえませんでした。

●シールに美しく写るためのコツ

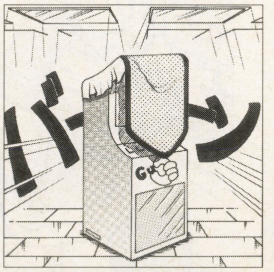
顔が赤っぽくプリントされることがある。そのマシンが良くないんだと思って、次はよその店へ行く人が、私を含めて多いようです。今度の捜索でわかったのは、マシンによる画質の上下はないということです。
それよりも機械の設置場所で、大きく画質がちがうのだそうです。取材したことを、下のイラストにしてみました。これを守れば、もう赤面することはなくなる…と思います。
まず、屋外に設置された機械は、たいていは良くありません。ことに、太陽光が逆光になっている場合、まちがいなく赤い顔になります。夜でも、店の電飾などがピカピカしているとダメです。
では室内ならOKかというと、やっぱりいろんな光が入る場所、ことに逆光になるように置かれている機械では顔の色が良く上がりません。カメラ好きのヒロシ君なら、もうわかったと思うけれど、プリクラでは、マシン付属のライトできれいに発色するように光線を調整しているので、太陽光や白熱電球の光が入ると、顔の色が赤っぽくなるのだそうです。店内で、蛍光灯以外の光線が当たらないところに設置してあるマシンを選べば、私の美しい顔は、いっそうきれいに写る……そう教わってきました。
ヒロシ「一緒に取材したものとして訂正していいですか。…私の美しい顔は…というところは、僕は聞いてませんので削除します」
アユミ「聞かなかったことでも、当然の事実なら書いていいの。それとも私の顔が美しいといったら事実に反するっていうの?」
ヒロシ「反してないけど…」
アユミ「それなら、ヨシ!」

森永キョロちゃんバージョン設置店	
店名	住所
長崎屋フォト上大岡店	神奈川県横浜市港南区上大岡西1-16-23
長崎屋フォト八王子店	東京都八王子市中町1-3
ムツミ川崎店	神奈川県川崎市川崎区砂子2-2-1
ムツミ溝の口店	神奈川県高津区溝の口29プラパックビル1F
マリヤ伊勢佐木町店	神奈川県横浜市中央区伊勢佐木町2-69
夢や町田店	東京都町田市原町田6-6-14
Live渋谷店	東京都渋谷区宇田川町28-3
Live原宿店	東京都渋谷区神宮前1-16-4
モネ藤沢店	神奈川県藤沢市鵠沼石上1-10-1
モネ船橋店	千葉県船橋市本町7-6イトーヨーカドー東館1F
モネ吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-15-3
キディランド新宿店	東京都新宿区西新宿1-1-3ミロード6F
キディランド松戸店	千葉県松戸市松戸1149-1ポポロショッピングセンター5F
キディランド赤羽西口店	東京都北区赤羽西1-7-1イトーヨーカドー6F
キディランド原宿店	東京都渋谷区神宮前6-1-9
BOY'S CLUB渋谷	東京都渋谷区神南1-23-10　109-2　4F
(株)レストラン森永エンゼルコーナー	東京都港区芝5-33-1　レストラン森永エンゼルコーナー
ディスクマップ川越店	埼玉県川越市脇田町4-3-8
ディスクマップ大宮店	埼玉県大宮市桜木町2-1-1アルシェ4F
柏高島屋店	千葉県柏市末広町3-16
オリオン書房　高島屋店	千葉県市川市曙町2-39-3市川高島屋8F
QUQミロード店	神奈川県厚木市泉町1-1ミロード本館5F
錦糸町駅ビル商事(株)	東京都墨田区江東橋3-14-5テルミナコモドB1F

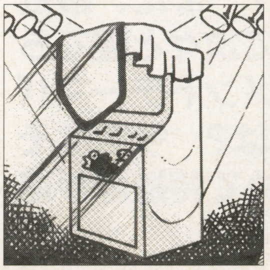
キオスクバージョン設置店	
駅名	バージョン
本八幡	オータム
西船橋	オータム
稲毛	オータム
鶴見	オータム
川崎	オータム
武蔵小杉	オータム
東神奈川	オータム
磯子	オータム
大船	オータム
東船橋	オータム
西千葉	オータム
亀有	オータム
上野(5台設置)	キオスク
新宿	オータム
渋谷(2台設置)	オータム
五反田	オータム
南越谷	オータム
西川口	オータム
大宮	オータム
八王子(2台設置)	オータム
豊田	オータム
立川	キオスク
武蔵小金井	キオスク
三鷹	キオスク
巣鴨	キオスク
石川町	キオスク
東十条	キオスク
王子	キオスク
西日暮里	キオスク
日暮里	キオスク
新橋	キオスク
有楽町	キオスク

●プリクラグッズにも人気集中

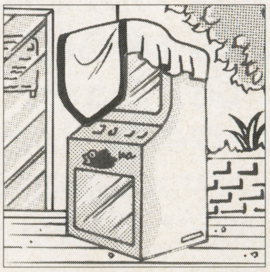
プリクラがあっても、プリクラグッズをまだ扱っていない店もあるので、知らない人もいるでしょうが、人気のグッズに新製品が出ました。
アユミ「私もヒロシ君も、今度初めて知ったんだ。作ったシールが貼れるグッズなんだってネ」
まだ発売1カ月くらいなんで、知らなくても恥ずかしくないのよ、ヒロシ君。シールを貼れる手帳とか、カードケース、ブラシと鏡のセット…等々キャッワいいグッズですが、値段は1個いくらって言えない。というのも、このグッズは店頭で売っているわけじゃなく、プリクラのある店のクレーンゲームに入っているんです。プリクラユーザーなら当然欲しいもの…で、このグッズをいれ



⇧一番適しているのは、屋内で照明が蛍光灯であることだ



⇧屋内といえども、逆光があると顔が赤く写ってしまうぞ



⇧やはり野外は他からの光が多いため、適していない

ているクレーンゲームは、売上げがそれまでの倍以上ということもあったそうです。以上、プリクラの最新情報のリポートを終わります。

タナカ「ごくろうさん。よくまとまってて、私もプリクラにチャレンジしたくなったよ」

アユミ「ところでプリクラがよそのメーカーからも出るって話、捜索中にもチラチラ聞きました」

ヒロシ「そちらはタナカ隊長の取材をもとに、僕がリポートします。男の子が興味を持つものもあって、僕が担当したのは正解だったな」

タナカ「プリクラが、去年出たときには予想外に反響が鈍かったんだけど、今年のブームで同業他社もプリクラを超えるものをって、力を入れて開発してきたようだ。ブームといってもプリクラは全国で約五千台。まだまだ同じようなものの入る場所は十分にあると見ているらしい。

オリジナルグッズはすべて非売品。欲しければ自分の力で手に入れるのだ

続々と登場の他社のマシン 一味違う楽しみをマスターせよ！

★ネームクラブ（セガ）

これからは僕、ヒロシがリポートします。ほとんどが11～12月のスタートだけれど、稼働中なのがセガの「ネームクラブ」。これは名刺を作るもので、フレーム・背景を選んで合成するのはプリクラと同じ。

名前のほかに、電話番号とポケベル番号の2種類をタッチペン入力でプリントします。背景は24種。1プレイで6枚の名刺ができます。

★プリプリステーション（コナミ）

これも名刺プリントマシン。選べるデザインに男の子用と女の子用があって、合わせて100種類以上のパターンがあり、デザインもナカナカ。それに「ときめきメモリアル」のキャラクタを取り入れることができるもイキ。名刺部分は、名前十肩書十電話番号、名前十住所十電話番号、名前十電話番号の3つの組み合わせから選んで入力。漢字変換でき、電話番号は携帯やFAXなど2種類いれられます。11月中デビュー。

『なんでもシール委員会』はスキャンシステムなどといったシステムが充実

★セラージュ（ユージン）

現在稼働中のシールプリントで、モノクロにもなり、タテ型にもなるのが特徴。また、3、2、1とカウントダウンするセルフタイマーを使えば、両手をあげたポーズも可能。また、待ち時間にゲームができ、当てるともう1枚同じプリントをもらえます。18バージョンのフレームはこの秋から増える予定。また、近々に文字メッセージも入れられるようになるとか。

★ジョイスタンド（大平技研）

シールプリントですが、フレーム30種のほかに、浜辺や夕焼けなど風景写真の背景が15種類もあるのが特徴。フレームとちがって風景写真だと男の子にも向くと思う。僕の好みでいえば、サッカーのゴールポストや、テニスコートとかもいい。レースカーなんかもほしい。また、メッセージが入るのもウリ。定型の30種のメッセージのほか、20文字までの自作の文句も入れられる。現在ゲームセンターなどで稼働中。

★なんでもシール委員会（アイマックス）

12月に出てくる「なんでもシール委員会」は、究極のシールプリントになるのだろうか。その機能を挙げてみると…

・手持ちの写真をスキャンして、背景画面に設定し、その中に自分を合成することができる。

・写真のほか、サービス版程度ののもなら、立体物でもスキャンができる。

・スキャンするカメラはズームできるので大きさを変えられる

・手持ちの写真だけのシールも可能。

・1、2、4、16、と分割を選べる。料金を入れれば同じシールを続けて何枚も作れる（直前に作ったもののみ）。

フレームの数は27種類。

『ジョイスタンド』は背景の合成と手書きメッセージが最大のウリとなる

★スタンプ倶楽部（データイースト）

これまでのシールプリントとちがい、スタンプを作る機械。現在開発中で年末か年始には使えるというが年賀状に間に合えばいいが……。

スタンプの型は2種類らしい。デザインやイラストはたくさん用意されている。データイーストだから「マジカルドロップ」のキャラクタとかはあるだろう。

顔を撮影してデザインと合成し、名前、住所、電話などの文字入力する。

まだ開発中ということで、質問に答えてもらえなかったりして、リポートにはてこずっちゃった。

以上で僕のリポートは終わりですが、みんなにわかってもらえるかな。

アユミ「ヒロシ君ありがとう。私はプリクラを使うだけだったけれど、今度の特捜で、マシンの仕組みにも興味を持っちゃった。ジョイポリスも楽しめるかもね」

ヒロシ「そうだ、ジョイポリス行くんだった。忘れてたよ！」

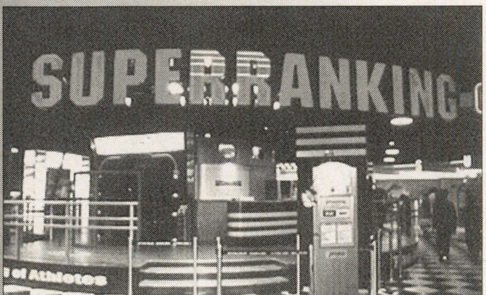
タナカ「ジョイポリスではセガの高橋さんを訪ねると案内してくれる。隊長には、お土産の用意がありそうだから忘れずにね。出動！」

『プリプリステーション』は自分だけのオリジナル名刺作成マシンだ

新宿ジョイポリスへ出動！ グループで楽しむのがおすすめ

そういうわけで、10月4日に開店した「タカシマヤ　タイムズスクエア」の中の「新宿ジョイポリス」にやってきたヒロシとアユミ。人込みの中でで2人がウロウロしている間にちょっとオリエンテーション。

セガのアミューズメントテーマパーク「ジョイポリス」は、94年デビューの「横浜ジョイポリス」が第1号。新潟、福岡と続き、今夏に東京ベイエリアに最大規模の「東京ジョイポリス」をオープンしている。東京ジョイポリスはカップル向きに作られたが、新宿ジョイポリスはグループ向きに考えられている。2人が最初の部屋「ファースト・インプレッション」に入ったようなので、そちらに切り換えます。



全種目新記録を叩き出して、一緒に来た友達に自慢してしまえ

ランキングシステムで盛り上がろう！好成績を出せば僕もヒーローだ！

アユミ「私たちは今、タカシマヤタイムズスクエアの中の『新宿ジョイポリス』に来ています。若い人で占められる中に、見物に来たらしいオジサンがいますので、ちょっとうかがってみます……」

ヒロシ「あのね、TVのリポーターじゃないから、叫ばなくていいの」

アユミ「リポーターの気持ち、わかっちゃった。予備知識なし、何を伝えるかという考えなしに現場に行くと、ああいう声がでるんだって…」

◆ファーストインプレッション

タカシマヤの10階と11階のジョイポリスは4つのゾーンに分かれています。その玄関ゾーンが「ファーストインプレッション」でテーマカラーは白。玄関に入ると、もう盛り上がっています。ジョイポリスの情報コーナーが「メディアタワー」。館内のスポーツ系アトラクションで新記録を出すと、ここのモニタは、その記録やランキングと、その人、またはグループの顔が写し出されます。これを見て、よーし、オレもやるぞと奮い立つんでしょう。これが「ランキングシステム」です。

⬇実物大の車に乗り込んで『セガラリー』をプレイすることができるのだ

ウワーオ！　いきなりハッスルしちゃうのが、ここの「セガラリースペシャルステージ」です。ビデオゲームで人気最高の「セガラリーチャンピオンシップ」が、実物になってここにあります。3台ある実車のセリカに乗り込んで競いあうドライブシュミレータ。揺れ、傾き、引っ張り…実際に運転しているのと同じ感覚で、こうなんだろうと思います。セガのラリーがビデオゲームの通信対戦じゃなく目前の相手とたたかえるなんて、これ、最高だよアユミちゃん。あれ、アユミ君…どこ行ったの？　アユミーッ！

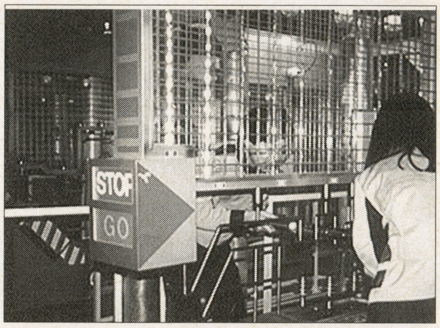
⬆その激しい体感マシンと3Dメガネにより、大迫力の冒険を満喫できる

高橋「じゃ、キミがヒロシ君？　僕がセガの高橋。タナカさんから聞いてなかった？　君たちが来るを待ってたんだぜ」

ヒロシ「いっけねえ。ラリーに夢中で忘れてちゃった。ええ、タナカ隊長がよろしくって。それからお土産を忘れないようにって」

高橋「それは帰る時に渡そう。君はちょっと頼りないから、アユミちゃんに頼んだほうがいいな」

僕、ヒロシは、リポートに戻ります。頼りないってのはひどいけど、リポートの仕事は責任持ってやりますよ。次のアクアノーバは…。



➡お互いの呼吸が合わないとすぐにアウトとなってしまうほど難しいぞ

アユミ「途中ですけど、前のラリースペシャルが、新宿ジョイポリスで混雑度No.1だってことをリポートするの忘れてるわよ。ホントに頼りないんだから」

ヒロシ「どこから現れたんだコイツ。高橋さんが来たんだぞ」

アユミ「もう会ったもん。帰る前に珍しいアイスクリームおごってくれるって…カレ、いい人ねえ」

雑音に構わずにリポートを続けます。アクアノーバは海底実験都市への遊覧ツアー。3D映像なので巨大怪物に遭遇するときの臨場感!!　ミサイルで怪物を倒すまでのモーションライドアドベンチャーです。

◆ウォームアップゾーン

テーマカラーがイエローにかわって、スポーツ的アトラクションのあるウォームアップゾーンです。ハンマーを振り下ろして得点を競う「パワー」とカードゲームの「デステニー」は、前に紹介した「メディアタワー」の15台のモニターにランキングが紹介されます。

このゾーンでの「イチ押し」は、2人で電極棒を持って曲がりくねったコースを、障害物に触れないようにしてクリアする「ショッキングメイズ」です。易しいのから難しいのまで3コース。予選をノーエラーでクリアすると本線コースにチャレンジできます。巨大な正方形のコート、1度に8人まで参加できるエアホッケー「パニックホッケー」も、思わず熱くなる楽しいスポーツ系ゲーム。知らない人とおともだちになれるチャンスもあるゾ。

これで新宿ジョイポリスの11階は終わり。ファーストインプレッションで、館内の様子を知り、ウォームアップゾーンでやる気を起こしたあとは、10階へ進んでいよいよ白熱するという仕組みです。

高橋「その通りだよヒロシ君。『新宿ジョイポリス』は『弾けるフィールド』というのがテーマなんだ。気の合う仲間はいっそう親しくなったり、知らなかったグループ同士が打ち解けてヤリトリしたりする…そんな弾けた時間が過ごせるように環境作りもしていることを、君は的確にリポートしているよ」

⬇左右に激しく揺れまくるボブスレー型のライドは見た目も迫力満点だ

ワオ！　ほめられちゃった。僕ってリポーターの才能があるのかな。アユミ姉さん、聞いていてくれたかな。順番待ちの行列になっているのでひとつひとつ実際にトライできないのが残念だけど、学校行事の翌日の月曜休み…なんていうときがチャンスだな。……えと、まさか月曜休館なんてことないでしょうね高橋さん。

高橋「大丈夫。年中無休で営業しているからね。でも、学校サボって来ちゃいかんよ」

アユミ「よかったね、ヒロシ君。そんな月曜には一緒に来てあげる。では、隊長になりかわりまして、10階めざして、出動！」

⬇とにかく燃える！ チームエースとなって相手チームを叩きのめすのだ

女の子だって楽しめるガンファイト「ミッションQ」

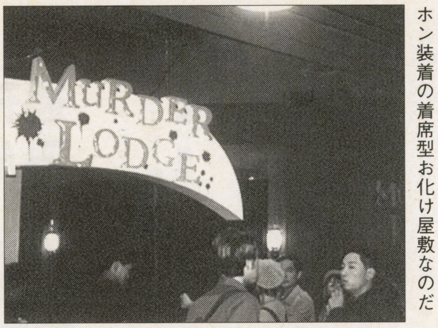
レッドがテーマカラーになっている「ヒートアップゾーン」に来ました。ここと次の「クールダウンゾーン」は、私、アユミのリポートでお届けします。このフロアにはプリクラがあるんですが特別なバージョンはないみたい。UFOキャッチャーもないので、グッズもありません。私としてはごほうびのアイスクリームをたのしみに、リポートします。

©SEGA

……私だっていいリポーターでしょ
ヒロシ君。あれ、ヒロシ君どこ？あ、いたいた。みなさんヒロシ君は行列に並んでいます。何がネライか見てみましょう。

●ヒートアップゾーン

ヒロシ君がならんでいるのは「ミッションQ」の順番待ちです。これは人気のレーザーガンシューティングアトラクション「Q-ZAR」の新宿ジョイポリスバージョンなのだそうです。私はシューティングものは全然知らないので、実際に体験したヒロシ君にも取材してリポートをまとめました。センサーのついたベストを着て、レーザーガンで撃つゲーム。スリリングで興奮できるアトラクションです。どうして男の子はガンファイトが好きなのかなと思ってよく見ると、けっこう女性もやっています。案外女性にもシューティングを好む感覚が秘められているかもしれません。一度体験してみないと…。音と光が興奮を盛り上げていて見るだけでも楽しめます。



⮊耳で感じる恐怖。今話題のヘッドホン装着の着席型お化け屋敷なのだ

次のアトラクションは「パワースレッド」。スレッドというのはソリですね。冬季五輪種目のボブスレーを体験できるレースアトラクション。私は、スピード狂の要素は濃いので好きになれそうです。スピードをあげると体が引っ張られるような感覚がいいんですね。このパワースレッドもそんな感覚が味わえます。2人乗りボブスレー型のライドは4台。レバー操作でスピードを競い、着順を争う本格的なレースです。ライブモニターにレース中のプレイヤーの真剣な表情が写されるので、順番待ちの間もけっこう楽しめます。待ってても飽きない…これはジョイポリスの良さじゃないかと思いました。

⮊心の奥底まで見透かされそうな不思議な感覚になってしまう心理テスト

●クールダウンゾーン

興奮のレッドから、テーマカラーも沈静のブルーに変わって、クールダウンゾーンに来ました。「ゴーストハンターズ～隠された財宝～」は次々と襲ってくる敵を倒して、沈んだ海賊船の宝物を手に入れるライドアトラクションです。成績がいいと2周目にチャレンジできます。ライドは9台。

新宿ジョイポリスで混雑度No.2なのが「マーダーロッジ」。ネーミングで察しがつく通りホラーハウスです。「マーダーロッジ」は3Dサウンドなので怖さも立体的。振動、照明、風の演出もすごい効果……嵐の日にロッジの中の8人とロッジ管理人が殺人鬼に襲われるストーリー。おいしい恐怖感がたっぷり味わえます。出し物の最後の「フォーチュンミュージアム」は心理テストによる診断コーナー。相性とか、金銭感覚とか、結婚とか…について答が出されます。ミュージアムのネーミング通り、美術館みたいに絵画（トリッキーなアート）が飾られているところを、設問に答えながら進んで行くと、最後に診断結果が渡されます。

さて、おしごとはだいたい終わって、私としてはお待ちかねのアイスクリームへ。このときになったらヒロシ君が現れて、ちゃんと一緒にアイスクリームを食べてました。こんなところはしっかりしてるんです。

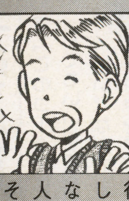
こんなの見たことなーい…というのが「ディッピンドッツアイスクリーム」でした。「コロコロ転がり、カラカラ音が響く」というセールストーク。アイスクリームというものの常識を超えた感じ…というところがジョイポリスにはピッタリ。ここでは絶対にアイスモナカや雪見大福じゃない、ソフトクリームでもない…これっきゃないという形・味・舌触りと歯応えと喉越しでしたネ。

新宿ジョイポリスにはこのアイスクリームコーナーのほかに「オールプレイヤーズカフェ」でピタブレッドサンドを食べ、コーヒーやコークを飲むことができます。午後5時以降はスパゲッティやチキンバスケットも食べられます。

高橋「リポート役、お疲れさま。これはタナカさんへのお土産です。新宿ジョイポリスは毎日、朝10時から深夜の12時まで開いています」

⮉口の中でコロコロしつつもふわっと溶けていく不思議なアイスがあるぞ

今週の特捜隊の成果は？読者プレゼントもあるよ！



アユミ「特捜隊アユミ隊員、ただいま任務を終えて帰着しました！」
ヒロシ「ヒロシ隊員、以下同文！」
タナカ「ご苦労さん、ご苦労さん。さっそくだけど…」
ヒロシ「お土産はアユミ君が…」
タナカ「それより先に、今回の特捜行動のマトメをしなけりゃいけないだろう。個人のたのしみは、そのあとゆっくりと…」
アユミ「軽いものですよ」
ヒロシ「僕としてのマトメというか感想は、ゲーム大好き人間には嬉しいことに、ゲームで遊ぶことが良くないことのように言われる時代は終わったってことですネ。一時はゲーセンへ行くのは非行少年みたいに言われてましたからね。ジョイポリスの持っているカラッとした空気が、僕にはすごく、もう一度、すごくうれしかった。以上、報告おわり！」
アユミ「すっごくマジメ！ ヒロシ君見直しちゃった」
タナカ「うん、今回のテーマからは外れてるけれど、立派な見方だな。ついでに、私のマトメ。調べたところ、多くのゲームに裏技があるのは事実。そういうプログラムが入ってるらしい。でも、今までにおおやけになったもの以外は教えてくれないんだ。見つける楽しみを大事にしようってことかな…。以上」
アユミ「私はヒロシ君みたいに偉そうなこと言えないけれど、新しいゲームはとても人間のことを考えて作られてるって気がした…。プリクラだけじゃわかんなかったけど、ああいうゲームを通して人間のことを考えられるような…ホントは逆なんだけど…」
タナカ「今日は2人とも、さえてるじゃないか。隊長の出番はもうないようだな」
ヒロシ「…と、お土産の催促…」
タナカ「軽いな。何だと思う？」
ヒロシ「枕…、空気枕。なぜかっていえば、よく寝てるから」
タナカ（箱をあける）「何かというと…ジョイポリスの入場券20枚」
ヒロシ「ワオ…また行こう！」
タナカ「待て待て、これはこの特捜隊の記事を読んでくれる読者のみなさんへのプレゼントにしよう。2名10組の人に抽選で差し上げます。ハガキにジョイポリス入場券希望と書いて、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM FMW編集部「特捜隊プレゼント係」宛てに申し込んでください。3人「入場券の申し込み、待ってますよ」

FMW特捜隊 ファミマガウィークリー特捜隊 SINCE 1996

●担当者紹介●

マモー：この号が発表されるころ、日本シリーズの結果はどうなってるだろう。気になって仕事どころじゃない。いやあ楽しみ。ちなみにオレはG党。

影ロー：激烈な週刊ペースに死にそうな毎日。ていうか半分死んでる。そんな荒れ果てた心身をいやしてくれるのはレッズの勝利という雑務担当。

チョビヒゲ：わりと優雅な毎日を送っているという噂が（影談）。でもやっぱり雑務担当。

天高く馬肥ゆる秋の空
週刊誌の編集者に休みはない
みんなのハガキがエネルギー

FMW ファミマガウィークリー 投稿バトルロイヤル
FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ここはファミマガWEEKLY編集部のかたすみ。創刊第2号のネタを必死に収集、模索している3人の妙な若者がいた…。

影ロー「いやあ、でもなんか週刊って、たいへんっすね。毎週締め切りなんて、たいへんっすね。ほんとに」

マモー「おまえ、タイヘンッスの確変連チャンしてる場合か。当たり前のことをいうな。週刊誌なんだから毎週締め切りがあるのは、当然じゃないか！」

影「それじゃあ、さようなら」

マ「帰るな！　2回目のFMW投稿バトルロイヤルを始めるぞ！」

影「このページは、みなさんのおハガキで構成されるページなんです、よね。なんでFMW投稿バトルロイヤルというタイトルなのか。『WEEKLY』を略してFMWなんです、よね。さらに、マモーさんが格闘技が好きだから、バトルロイヤルということなんです、そうですよね」

マ「なんでそう、自信なさそうにしかしゃべれんのだ」

チョビヒゲ「いや、結構狙ってますよ、影ローさんは…」

影「いや、なにを、いや」

マ「突然出てくるな！　おまえもその妙ちくりんなペンネームやめろ。すんごく不評だぞ。変えろ！　絶対に変えちまえ！」

ゲ「おーこわ。今日のマモーさんはなんかコワイです。わかりましたよ、来週までには違うペンネーム考えときますからぁ」

マ「絶対だぞ…ということで、前ふりはこのあたりにして、各コーナーの紹介。以下に紹介するいろんなコーナーあてに、たくさんのハガキを送ってきてほしい。各種ハガキが掲載されるたびに、タイトル下にあるポイントが加算される、というシステムになっている。一定の期間で集計して、ポイント上位の読者には、ビックリの超豪華賞品を進呈するから、がんばってどしどし投稿してほしいぞ。ではコーナースタート！」

今週の喜怒哀楽 1点

マ「心の叫びをストレートに語ってもらう、今週の喜怒哀楽。ハガキ第1号が届いたぜ！」ゲーセンの対戦台で負けたときに、「今日は調子が悪い」とかいうヤツ、ほんとにむかつく。自分の腕のせいじゃねえか。（千葉県／松井政広）影「ボクは○○のポジションが悪いと勝てないっすけどね」ゲ「ななな、なんてことを！」影「ボタンっすよ？」マ「まぎらわしいんだよ！　あぺ！（地獄突き）」影「あうっ」

フリーなトーク 2点

マ「このコーナーは、まあなんでもいいから書いてもらえれば、いい。なんでもいいんだけど、おもしろいにこしたことはない。笑えるもの、感動したり、同感できたり、まあいろいろですよ」

ゲ「最後（文末）、ごまかしましたね。ごまかしちゃあ、いけませんね。リーダーなのに、ごまかしてはねえ」

マ「おまえ、何をすごい小声でブツブツいってるんだ?」

ゲ「あ、ク、クセです。ただの」

影「第2回の今回は、なんとか間に合いました。創刊おめでとうハガキを特集でご紹介します」

「ファミマガWEEKLY」創刊おめでとうございます。私は『聖剣伝説3』でつまって以来「ファミマガ」「PSマガジン」「サターンFAN」と徳間書店インターメディア様のゲーム雑誌は全て（全部ですよね？　これで）愛読させてもらってます。お世話になりっぱなしなんですね、私。こんな私が「ファミマガWEEKLY」を買わずにいられましょうか。たとえお金が底をつき飲まず食わずの生活になってしまおうとも!!（ちょっと大ゲサですね）私、必ず愛読者となってみせますっっ。読者ページにも投稿いたしますので、そのときはよろしくお願いいたします。ではこれからのご活躍を祈りつつ、簡単しかも乱文ですが、創刊へのお祝いメッセージとさせていただきます。（神奈川県／西井龍人）

影「うれしいっす。いただいたおハガキは全部目をとおしてるんですけど、純粋にうれしいもんですね」

マ「そうだな。ありがたい。がんばらにゃと思うぞ」

ゲ（ほんとかなぁ～、という視線）

マ「なんだ、その目は？　ヘンな視線で見るな！　そんで、早くそのペンネーム変えろ！」

ヤーヤーヤー！　創刊おめでとうございます。で、さっそく意見ですが、読者のページをたくさん作ってほしいです。特に、コンテストのコーナーがあったらいいなぁ。そこで思ったのですが、あまりにもレベルが高すぎます！　私が考えたことは年齢、性別で分けてほしいということです。そしたらもっと、やるゾーという気になると思うのです。どうでしょう？（新潟県／かひあ）

マ「まず、読者のコーナーは、このとおり、たくさんあるでしょ?」

影「1週間で3ページもあるんです。見ためはけっこう少ないようでじつは多いような」

ゲ「これ以上増えたら、えらいことじゃで」

影「じゃで、っていったいどこの言葉なんすか?」

マ「おまえらうるさいってゆーとろーが。それから、かひあさん。性別、年齢別にすれば、というご意見ですが、やっぱ同じ土俵で戦いましょうよ。レベルが高すぎますとかいわずに、どんどんチャレンジしてみてください。投稿も、努力をすればむくわれるものです」

影「マモーさん、読者さんには話し方がていねいですね、ほんとに」

ゲ「オレたちには、ボロクソなのになあ…」

マ「だから、すんごい小声でこそこそ話をすんなって！」

この間、新宿の大手ゲーム扱い小売り店に行ったときのこと。午前中にふらっと立ち寄ったときに、なんか個性がきついなあというヤツを見つけて、きっついなあと思って、そのまま開店早々の高島屋にいって、それで夕方また、そのゲーム屋さんにいったら、午前中に見た、きっついヤツがまだいた。びっくりしたので、ポポロクロイス物語を買って帰って、今、第3章です」（東京都／チョビヒゲ）

マ「だから、何がいいたいんだってのよ。で、そのきっついヤツってどんな感じのヤツだったんだよ」

ゲ「巨大水入り風船みたいな」

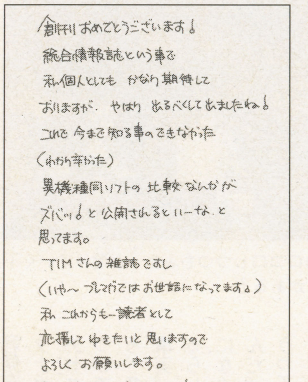
マ「なんじゃそりゃ」

ゲ「通路をふさいでて、先に進めないですよ。困るですよ。回り込んで先にいこうとしたら、そっちにもMrオクレみたいな人がいて、進めなくて。困るですよ」

マ「オマエもオマエじゃ。きっと向こうも思ってるぞ。気持ち悪いのがまたいるぞって」

ゲ「ははあ、そうかぁ」

マ「そうかぁじゃないだろが。ま、最後のハガキはちょっとどうかとは思いますが、フリーなトークにどしどしお便りください。きれいに書いてあってそのまま掲載できるものについては、ほら左のとおり、そのままでも載っけちゃいますからね。よろしくお願いします」


創刊おめでとうございます！
総合情報誌という事で
私個人としても かなり期待して
おりますが、やはり あるべくしてありましたね！
これで 今まで知る事のできなかった
（わかり辛かった）
異機種同ソフトの 比較なんかが
ズバッ！と 公開されるといーな、と
思ってます。
TIMさんの 雑誌ですし
（いや～ プレイではお世話になってます。）
私 これからも一読者として
応援してゆきたいと思いますので
よろしく お願いします。
やー 本当に おめでたい！！

↑（大阪府／みゆきのお母さん）どうもどうも、さっそくのおたよりありがとうございます。お母さんなんですね。いやあ、お母さんやお父さんのご投稿、たいへんうれしいっす。読みやすい字で、ある程度大きい字で書いてもらうと、そのままこのコーナーに掲載できますので。住所などは表に書いてもらうと都合いいっす（影ロー）

勝手に略すな 1点

影「いやー、この業界入ってから覚えることが多くてかないませんなー」ゲ「ほんまでんな」影「昨日もマモーさんにラフレ持ってこい、いわれて、世界中探し回ってラフレシア持ってきたのに、ビルの6階から叩き落とされましたわ」ゲ「そら災難でしたな」マ「いんちきくさい関西弁使うな！　ラフレっつったらラフレイアウトのことというんだよ!!」ゲ「1つ賢くなりました」

ダジャレでポン 1点

マ「はぁ…」ゲ「ふぅ…」影「なんすか、2人ともそのいきなりのため息は！　ここはFMW内でも屈指の人気コーナーになる予定なんすから！　盛り上がっていきましょうよ！」マ「なんか俺、ここに関してはまったくやる気起きないんだよなー」ゲ「ボクも同じです」マ「だいたい、ほんとにダジャレなんて来んのかよ？」影「来なかったら自分がネタ出すっす」ゲ「えーっ。じゃ、防寒対策にコート出しとかなきゃ」マ「そうだな」影「…泣くもんか。ダジャレ送ってね。ほんとに」

勝手にシリーズ化 2点

マ「このコーナーは、人気があるなしにかかわらず、あらゆるゲームソフトの続編を勝手に創作してしまおうというもの。古くてもいいぞ。おいそこのふたり。何か考えてみろ」
ゲ「そうですね、文字数が100倍増にパワーアップした、『弟切草』の続編で『兄切草』とか」
マ「この期に及んで、兄まで切るのはやめとけよ。100倍も増えたら読みきれんがな」
ゲ「あ、なぜかその語尾、関西弁ですね」
マ「そういうときもある。で？」
影「さらにパワーアップした、『スーパーボンバーマン5』とか…」
マ「それじゃ、そのままだろうが。で、なにがさらにパワーアップしたんだよう？」
影「さあ…」
マ「さあ、じゃない！」

3Dポリゴンで、なめらかな動きを実現した『イーアルカンフー2』。
（東京都／力道山だよ全員集合）

3Dスティックを
傾けすぎると
転んで死んじゃう
64版の
『スペランカー3』
2があることを
知っている人が何人いるか

➡（東京都／影ロー）『スペランカー』ってみんなわかりますかねぇ（影ロー）

すべて実写
取り込み！
ゲームクリアーに
最低2年の
「たけしの超
挑戦状」

➡（東京都／マモー）これはぜひやってみたい。前作は不完全燃焼だった（マモー）

何でも日本一選手権 2点

マ「ここでは、自分だけの必殺技を紹介するんだな。こんなことなら誰にも負けないっていうことを教えてほしい」
ゲ「これ、実話なんですけど…」
マ「なんだ？」
ゲ「私の知り合いのミュージシャンの友だちなんですが…」
影「ほうほう」
ゲ「その人、すんごい、屁が日本一クサイ系の人で…」
マ「屁のネタか」
ゲ「その人、猫を家で飼っているんですけど、冬場、猫がこたつの中で寝てるときに、プュと1発かましたらしいんです」
影「それで」
ゲ「そしたら、猫がミサイルみたいにこたつから飛び出してきたそうです。血相変えて」
マ「猫にも血相はあるのか？　そんな話ならたくさんあるだろ」
ゲ「後日談があって、それ以降その猫、おしっこするとき片足を上げるらしいんですよ…」

ボクは
平気で編集部の
イスの上で
24時間以上
寝られるっす。

➡（東京都／チョビヒゲ）事実なんす。たいへんなんっす、編集って（チョビヒゲ）

おびんの
早食いなら
負けん！
片岡鶴太郎
勝負だ！

➡（埼玉県／喜劇ファン）やっぱり鶴太郎さんは、コメディアンでいてほしい（チョビヒゲ）

今日からキミもサイキッカー 2点

マ「もしも、キミにいろんな超能力があったとしたら、何をする？というネタ募集。バカバカしいもの寄ってこいだ」
影「超能力っていうのは」
マ「たとえば空間移動のテレポーテーションっていうのがあるわな。サイコキネシスとかいって、念動力ともいうけど、離れたものを手を使わずに動かせるっていうヤツ。あるいは透視っていうのもあるな。隠れたものや、ウラになったものを透かして見ることができるという…」
ゲ「読心術も超尿力ですか？」
マ「なんだ、その尿ってのは。まあそういう分類もできるかもな。心理学の分野でも、読心術っていうのはあるかもしれないけどな」
影「超能耳っていうのはどうでしょうか？」
マ「このコーナーは語呂合せじゃないんだから、もうやめい」

もしも、時間を自由に操ることができたら、時を早めてカップラーメンができるまでの時間を縮めようと思う。
（埼玉県／マンゾウ）

影「あ、こりゃいいっすね。能力があったらやってみようっと」
マ「お前、長生きするよ」

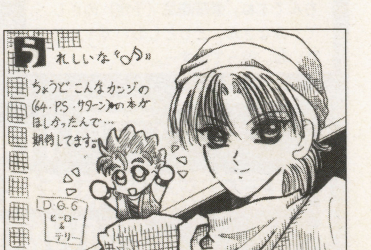
マクドナルドで銀こすりキャンペーンがあったら、コインを使わずに念力でこすり取る。
（静岡県／モスモス）

➡（山梨県／めんどうくさい）同感です。ウチ、暖房ないんですよ（チョビヒゲ）

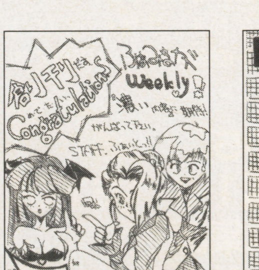
もしも
念動力が使えたら
ふとんに入ったまま
電灯を
消したい。

フリーイラスト 3点

マ「このコーナーは、いわずと知れたイラスト大募集のコーナーだ。4コマまんがとかは、先週号ではここで紹介したんだけど、『まんがでポン』のコーナーで募集をかける。ここでは、単品のイラストを専門に募集する。ハガキサイズの紙に描いてもらおうかな」
影「カラーでも、モノクロでもいいんですね？」
マ「そうだ。このコーナーはカラーページじゃないんだけれども、カラーで紹介させてもらえるタイミングもあるかもしれないからな。腕に自信のある人は、カラーでもいいぞ。もちろんモノクロでも構わない。色彩で区別はしない。ウマイ、ヘタという基準もFMW独自の基準で選別するので、個性豊かなものであればバンバン採用してくつもりだ。他の人とは違うんだぜ、という作品を待っているぞ」
影「ボクはやっぱり、女の子のイラストとかがいいんですけど。あとザンギエフ。…しつこい？」
ゲ「ワシは九州の生まれじゃけん、やっぱりたくましい女の子のイラストがいいですたい」
マ「おまえは神戸出身だろーが」



（大阪府／めいふぁ）イラスト、ありがと。めいふぁさんなんですね。メイグイファなら育毛剤ですね（影ロー）



➡（埼玉県／渡辺康資）コミケの色っぽさが感じられます（チョビヒゲ）

➡（千葉県／水原誠）そうですか、命令しません。なんだか、すいません（影ロー）

⬆（徳島県／田中みわ）今回の最大面積イラストはこれだな、やはり。我ら一同、毎週身を粉にして働いてますよ。イラストコーナーをごひいきにね（マモー）

お悩み相談室 1点

マ「名前の通り悩みを聞いてやるコーナーだ。ただし解決するかどうかは保証の限りではない。今週の悩める子羊はどいつだ？」僕はN64が欲しいのですがお金がなくて買えません。中古だと何年くらい保つか不安です。（北海道／高野敏夫）マ「本体は新品買ったほうがいいぞ」ゲ「でもお金がないといってますが」マ「人の金の心配までしてられっか！　今月の家賃どうするべか」ゲ「編集部は金欠人間の巣でーす」

ひと言フリートーク 1点

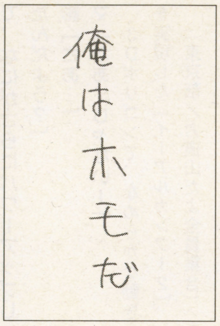
マ「ようするに、短めのフリートークのコーナーだな」ゲ「さっそくハガキを紹介しましょう」おめでとうございます。これから頑張ってください。心から応援しています。（山梨県／長田翼）影「くーっ、泣ける！（ジョン・カビラ風）なんつーか、ジンと心に響いたっすよ！」ゲ「なんか元気がわいてきますね」マ「そうかそうか。んじゃ、お前らお使いいってこい」影「鬼かあんたは」

拝啓○○様 1点

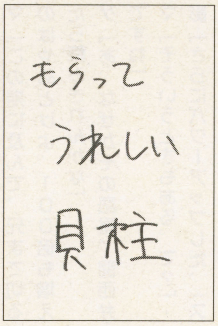
マ「ここは読者と読者をつなぐ架け橋。投稿の際は○○号の××さんへ、とハガキに明記してくれ」創刊号のチョビヒゲさんへ。山手線に急行はありません。あるのは通勤快速だけです。（東京都／影ロー）マ「ほざくな！　信じちゃう人がいたらどうすんだ！」影「ていうか、これ、かなり地域限定ネタだと思うんですけど」ゲ「まったくそうですね」マ「わかってんならやるんじゃねー!!」影「ただの一例じゃないですか」ゲ「血管切れますよ？」マ「誰のせいだ…」

ブラボー!ブラザー!! 2点

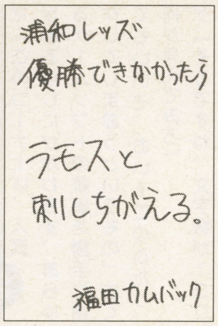
影「よう兄弟、ですか？」
マ「直訳するな。日本人はなんでも直訳したがるので困る」
影「アナタは何人ですか？」
マ「このコーナーは、文章、キャッチコピー、イラスト、写真などジャンルを問わず、インパクトのある1発ネタを募集しますのだ」
ゲ「今まで募集したジャンルに、どこにも属さないネタが納まる場所ですね？」
マ「そんな身もフタもないことをいうな。まあ、そうだけども」
ゲ「ほら、やっぱりぃ」
マ「このコーナーこそ、おもしろければ、それが人生さってわけ」



（千葉県／カコブ）これは、あんまり誉められたネタでは…（マモー）



（東京都／チョビヒゲ）好きなんです、干したのが（チョビヒゲ）



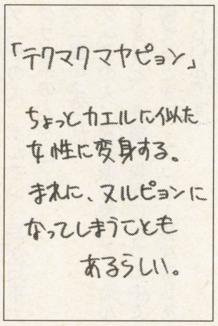
➡（兵庫県／宮村優悟）なにゆえラモス?? それはともかく福田帰ってきて（影ロー）

効くぜ呪文君 2点

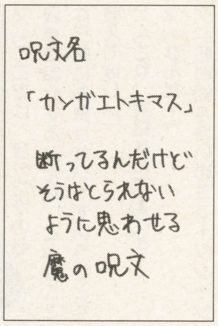
マ「このコーナーは前号でも紹介したけど、オリジナルの呪文を考えてみよう、というコーナーなんだな」
影「呪文っすね。呪文はいいですよね、やっぱり」
マ「また、わけのわからん相づちを打つ。そういうのもよくないクセなんだぞ。日本人の」
ゲ「だから、アナタは何人なんだってば？」
マ「うるせえ」

「ウメボシレモンヨッチャンイカスモモ」…人に唾液を分泌させる呪文。（東京都／影ロー）

影「こういうのとか、いかがでしょうか？　マモーさん」
マ「まあ、例題としてはよかろう」
ゲ「円楽さんみたいなことをいってるな。でも、最近の笑点は時間も短くなっちゃったし、頭の演芸のところの演題・演者・構成が変わっちゃってなんだか…」
マ「また、小声でブツブツいってるしな。今回は小声でブツブツシリーズなのか？」



（東京都／チョビヒゲ）自分、いい加減蔵なもんで古いス（チョビヒゲ）



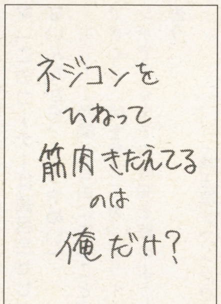
（東京都／業界人寄り）こんな人が多いんです。よく使われます（マモー）

それって俺だけ? 2点

マ「ここでは、日ごろゲームをしていて、こんなことをするっていうのは俺だけ？　こんなことになったのは私だけ？　という出来事を教えてほしいんだな」

『ドラクエ3』で旅の扉に入ったとき、バグったのかと思ってリセットを押したのは私だけ？（奈良県／旅人）

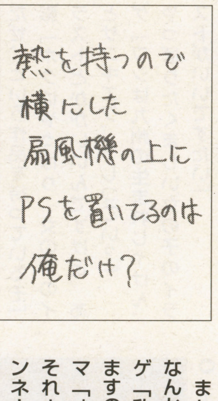
ゲ「実はあっしも、似たようなことをしそうになりました。トホホホ」マ「そんな古い情けながりかた(?)するんじゃない」
影「それ、日本語っすか？」



Ⓐ（神奈川県／アナログ派）あんまりすると壊れますよ、ネジコン（影ロー）

『ストZERO2』で、友だちに片手プレイであっさりやられた俺。（東京都／夕方坊）

マ「もしもオレなら、泣いて寝込むな、きっと」
影（ギク）
ゲ「ゲームって、やってるとすごい集中するじゃないですか。頭の中がゲームの常識になりきってるときって、勝手に体が動いたり、キャーとかピーとか騒いだり、すんごいドジしちゃうとか、ありますもんね。いろんなエピソード、期待しておりますので」
マ「友だちとかに、取材なんかもしてみてもいいかもな」



Ⓐ（愛媛県／ときメモアート）いいアイデアですが、P.Nが…（影ロー）

マ「今号で紹介した以外にも、いろんなコーナーのネタを募集している。
とにかくおもしろいホラを吹いてもらうのが、『ホラふき三太夫』。読んで笑えるホラ、な。
ゲーム中のキャラクターになりきってもらってひと言の『突撃潜入舞台裏』。
身の周りにいる、ちょっとヘンな人を紹介してもらう『隣の兄貴』。
ゲームに限らず、みんなのハマリ度（サル度）を語ってもらう『高崎山のボス』。
イラスト、まんがは前に書いたとおり。みんなの投稿で成り立つページだから、ほんと頼むぜ。
また、純粋に記事を読んでの感想なんかも送ってきてほしい」
ゲ「私あてのファンレターも待ってますので」
マ「オマエだけには絶対に来ない！　それより、来週まではオマエのペンネーム変えとくんだぞ。わかったな！」
ゲ「あー、はいはい」

投稿のオキテ

マ「投稿の決まりについて神奈川県の宍戸岳彦君から質問が届いたので、答えていく。サターンFANでいつもハガキを送ってくれてたんだよね。こっちでもよろしく」
Q.封書投稿はOKですか？
A.もちろんOKです。
Q.その場合は封筒の裏に住所などをちゃんと書くべきですか？（サターンFANでは県名とP.N.だけでOKですが）

現在の順位

1位	みゆきのお母さん	5P
2位	伊藤京子	3P
2位	きさらぎ浅葱	3P
2位	田中みわ	3P
2位	ばらスィー	3P
2位	水原　誠	3P
2位	みん	3P
2位	めいふぁ	3P
2位	渡辺康資	3P

現在の順位です。っていっても、始まったばっかりなのでみんな似たようなもんですね。豪華商品（予定）めざして、みなさん、どしどしおハガキください。待ってますー。

A.住所、氏名、ペンネーム（あるなら）、年齢、学年（職業）、電話番号をすべてに書いてください。ハガキ単位で投稿を管理していますので、何も書いていないとポイント集計やプレゼント発送の際に支障をきたします。
Q.封書投稿のついでに、アンケートハガキなども封入していいですか？
A.かまいませんが、プレゼントの応募ハガキは不可です。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16TIM
FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

●編集部日記●

なんとファミマガWEEKLYで時季外れ（？）の異臭騒ぎが起こりました。深夜、徹夜で作業中の連載班を襲った突然の異臭。騒然とする編集部。発令される避難勧告。よっしゃ入稿が延びる！　と叫ぶH。デスクSのガゼルパンチで悶絶するH。パニックのなか、平然と原稿を打ち続けるK。結局原因はK氏の靴下にありました。K氏が靴を脱いだ瞬間、たまりにたまった青春の汗の香りが部屋中に放出されたようです。頼むから風呂入ってください。

調べた! 盗んだ! 教わった!
現時点での最先端「VF3」シーンから
最新の戦法と絶対の基本を総まとめ!!

Virtua Fighter 3

コレでマスター!!
攻略最新版

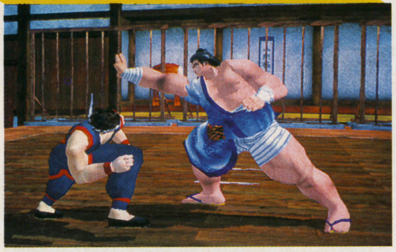
格闘アクション　バーチャファイター3
セガ
アーケード　稼働中

FMWが本気で贈る、『VF3』の最新攻略!! ヌルい攻略じゃ恥ずかしいと、それこそ恥も外聞もなく、有名プレイヤーに聞き、ゲーセンで見てきて盗み、そして調べた、最先端のキャラ別戦法を公開!!

まずはシステム面から『3』を知れ！似たようなテクも『2』とは別モノ!!

『VF3』をアーケードで見かけるようになって1ヵ月以上になるが、今でもまだ「Eボタン」の存在に疑問を感じるプレイヤーや、そもそもEボタンの存在を無視して『VF2』ライクに闘うプレイヤーの姿は多い。『VF3』は単なる『VF2』の延長でしかないのだろうか？　それを知るには、まずシステム面の解析から始める必要がある。そこに現状の戦法を加味して、『VF3』での闘いかたを追求していくわけだが、それでも明確な結論にたどり着くには時期尚早だろう。しかし、これだけは確実に言えるのが、『VF2』で発見された数々の基本テクニック自体の性格が大幅に変わっているので、単なる『VF2』の闘いや、その延長だけで強くなるには限界があるということ。しかも言ってしまえば、弱くなりこそすれ強くはなれないだろうということだ。何の気なしに使っている、『VF2』の基本テクニックはどう変わったか？　まずは、読め。

This is ESCAPE!!



⇧「Eボタンは投げに弱いから使わない」とか言ってちゃ浅い

かなり使いづらくなった しゃがみクイック

「台湾ステップ」と呼ばれる連続しゃがみダッシュ（クイック）をマスターしていたプレイヤーならスグに気づいただろうが、『3』ではしゃがみダッシュ自体は可能でも、その特性は大幅に変わっている。しゃがみ姿勢が作られるまでに時間がかかり、先行入力が効きづらいために、立ち猛虎などの「立ち○○」は事実上なくなってしまった。そして、しゃがみバックダッシュもできないのだ。

宙舞双転脚をガードして立ち斜上で反撃…これが余裕で間に合わない。同じ発生フレーム数の括面腿【K】は当たるのにね

出ることは出るが…

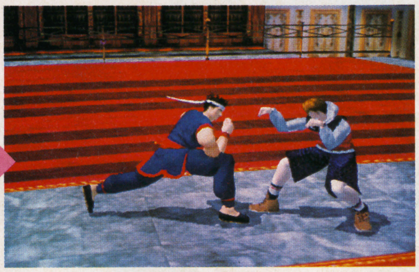
なんか重たいぞ

⇧しゃがみダッシュからの腿登裏……と思っても、なんだかしゃがみダッシュが鈍い。というか遅い

1フレームでダッシュ可能!! Eボタンクイック

レバー左右＋Eで行えるクイックダッシュの利用価値はキャラによってさまざまだが、厳然たるメリットとして存在するのは「ダッシュ操作を1フレームで行える」ということ。とっさの反撃にダッシュからの投げという状況に、最速でダッシュできるのは大きな強みだ。ちなみに、通常のダッシュは⇨・⇨という入力なので、CPUレベルの最速入力でも3フレームかかり、人間が入力した場合には、レバーが戻る時間も考慮すると10フレームは堅い。この入力を使うと、アキラでダッシュP（普通は裡門になる）や、カゲで最速地滑り（流影脚になる）が可能。

わずか1フレーム



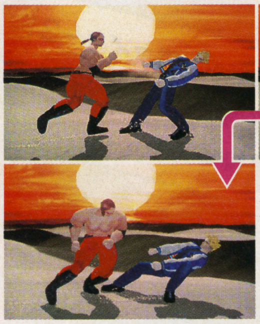
⇧わずか1フレームでダッシュ開始。コレを使いこなせば「理論上反撃可能」な技への反撃が容易？

➡＋Ⓔで走る

⇧➡＋Eで、そのまま➡と入れっぱなしにすれば、⇨➡と同様に走り操作も可能となる。おもにカゲで使用

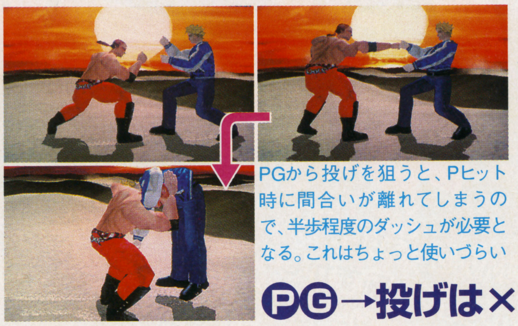
やっぱり便利なⓅⓀⒼ ⓅⓀキャンセル

有名プレイヤーの間ではすでに公然の事実だが、今回のPKキャンセル(PKG)は単発P(PG)よりも硬化時間が3フレームほど長い。が、Kキャンセルの時点で前に踏み込むため、PKG→投げとすれば、半自動的に投げ間合いに踏んでくれるし、特定の空中コンボにも便利と、やっぱり頼れる。



わずかに前進するという特性はコンボに活かせる。ウルフのショートショルダー→PKG→ショートショルダーはその代表格

ⓅⓀⒼはコンボも？



PGから投げを狙うと、Pヒット時に間合いが離れてしまうので、半歩程度のダッシュが必要となる。これはちょっと使いづらい

ⓅⒼ→投げは×

具体的な使用法は？ 街で見るⓅⓀⒼ事情

前作からの延長で、PKG→投げとPKG→中段が超基本連係として健在。PKG→投げを恐れて暴れるタイプには、アキラ、カゲ、ウルフ、ジェフリーの4キャラは、PKG→下段キックでカウンターを取り、そこから確定の上段投げを叩き込むという戦法もそろそろ見られるようになってきた。一時期はアキラの捜下崩捶を連発するテクニックとしてもPKGが重宝されていたが、今は前作のダブルスラントと同様に、捜下崩捶→ダッシュ入力で強制立ち状態→捜下崩捶という超便利な連係が主流になっている。

PGの使いみちは、硬化が3フレーム短いという特性を活かして、純粋な牽制か、状況限定での空中コンボに。

もう、モリモリ

使ってますよ

空中コンボ成否のカギ
アンジュレーション

『VF3』から正式に導入された（前作でもリングアウト時の高低差によるカルトな限定コンボはあった）アンジュレーション（高低差）は、空中コンボの成否にかかわる重大要素だ。基本的には高い位置から低い位置への空中コンボが入りやすく、逆だと入りにくくなる。アンジュレーション（以下アンジュ）によるコンボの差は、下の比較写真で確認してもらうとわかりやすいだろう。空中コンボを主体とするキャラは、なるべく高い位置を取るように、Eボタンを駆使した位置争いも重要だぞ。

ちなみに、なんの気まぐれか、低→高でウルフのショートショルダー→PKG→ニーアタック→ショートショルダーが決まることも。

パイステージは超アンジュ

⬆もっともアンジュの影響を受けるステージはここ。ウルフステージのような細かい起伏も厄介なのだが

このへん、アンジュ入ってますね

目で見て早わかり!! アンジュレーションの実際

平地（高低差なし）の状態では入らない、ビート&ナックル→コンボエルボースピンキックを使って、アンジュの効果を比較してみた。

コレは絶対必須テク
投げ抜け

前作ではいわゆるP＋G投げと一部の技しか投げ抜けできなかったが、今回は壁技と横投げ、背後投げ、キャッチ投げ以外の投げ技はすべて投げ抜けが可能。基本はその投げコマンドの最後のレバー入力＋P＋G（下段投げはレバー＋P＋K＋G）で、ジャイアントスイングのように長いものはコマンドを短縮して⇦⇨P＋Gなどだ。ちなみに投げ抜けの有効タイミングは、相手の入力から10フレームと、けっこうシビアなのだ。

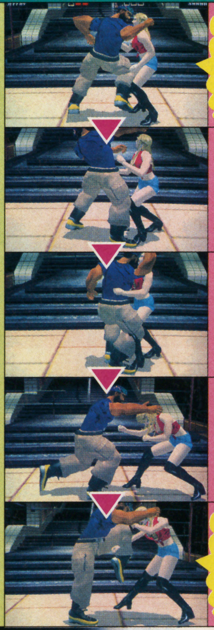
長いコマンドは簡略

⬆ジャイアントスイングは⇦⇨P＋G、リストロックスローは⇨⇦P＋Gという感じに簡略化されている

例えばスプラッシュ

⬆相手の入力から10フレーム以内なので、モーションが見えるともう遅いのだ

ヘッドクラッシュの場合



⬆打撃系投げコンボは、それぞれの攻撃が当たる瞬間を目安に投げ抜けを入力

最近まで通用してた投げ抜けの活用例

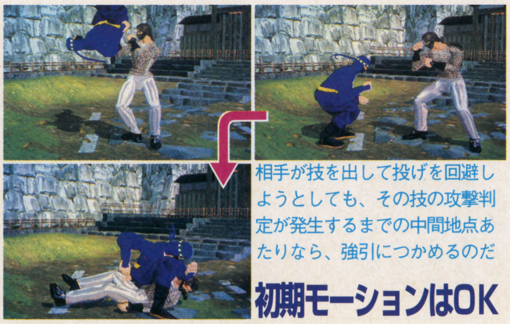
重量級が相手なら、ここぞというときには下段蹴り起きを使い、ガードされたら下段投げ抜け。上段投げに比べると選択肢が少なく、使ってくる下段投げの相場は決まっているので読みやすい。が、この戦法はすでに通用しない。詳しくはウルフの項参照。

ただし、読み間違えると悲惨

⬆上段投げを読むのは無謀。だいたい読み負ける

投げの概念が変わった
キャッチ投げ

「キャッチ投げ」とは、いわゆる「打撃投げ」と呼ばれる代物で、まず最初に投げモーションが出て、そのモーションが相手に触れると投げが成立する。相手がしゃがんでいると空振りに終わるのは通常の上段投げと同様だが、相手があわてて技を出しても、その技の攻撃判定が発生するフレーム数の半分程度までに投げモーションが触れれば、そのまま投げに持ち込めるという大きなメリットがある。さらに、ほとんどのキャッチ投げは前進するので、通常の投げよりも有効間合いは広い。もちろん、アキラの大浙江は論外だが。



相手が技を出して投げを回避しようとしても、その技の攻撃判定が発生するまでの中間地点あたりなら、強引につかめるのだ

初期モーションはOK

しゃがみ関係に弱い

⬆しゃがまれるともうメロメロ。ご丁寧に下段攻撃なんか出された日には、手もなくカウンターで喰らう

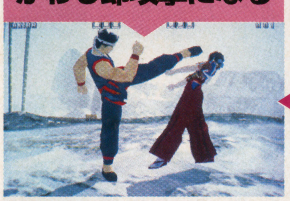
読みかバクチか賛否は両論だが エスケープは使いこなしてナンボ

いよいよエスケープの解説だが、当編集部はエスケープを「必須テク」と認定する。例えば現在主流の、PGやPPから中段か下段という、まず相手の動きを止めて、そこから2択に持ち込む戦法に対して、PGやPPをガード後のエスケープは、効果アリ。あくまでも先読み、悪く言えばバクチ（実際、この意見には同感）だが、このパターンに成功すればエルボーの硬化中に反撃確定で、例えば側面投げ（横投げ）なら、投げ抜けされることなく確実なダメージを期待できる。通常の①ガード（相手攻撃中）→②相手の攻撃力に応じて硬化（相手、技の戻りで硬化）→③硬化が解けて反撃可能（相手、戻り硬化終了）が、①エスケープ（相手攻撃中）→②反撃可能（相手、技の戻りで硬化）になる。これはもう、大変なことなのだ。

Ⓟ+Ⓔ、Ⓚ+Ⓔで…

↑Eボタンと同時にPやKを押すと、手前にエスケープしてから、速攻でPやKでの反撃が可能となる

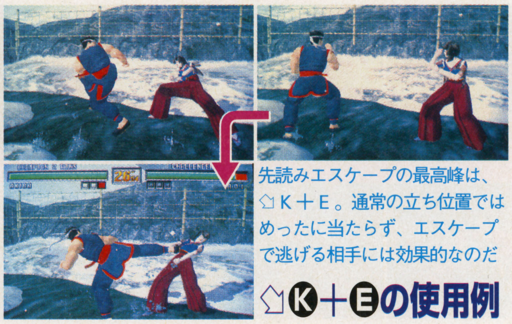
かわし即攻撃になる



↑ちなみに⇩K+Eとすると、⇩Kが固有技のキャラでも、基本技のローキックに。同時押しも意外に深い

ポイントは先読みと相手の軸足チェック

エスケープの基本は先読み。そして相手の攻撃は、基本的に軸足（前に出ている足）に応じて軌道が決まっていて、ほとんどの場合は相手の背中側に逃げればOKだ。



先読みエスケープの最高峰は、⇧K+E。通常の立ち位置ではめったに当たらず、エスケープで逃げる相手には効果的なのだ

⇧Ⓚ+Ⓔの使用例

弧を描いてエスケープを封じる性質の技は、軸足と逆側の手足から体の内側に向かうのが普通なので、背中側に逃げればいい

相手の背中側にⒺ

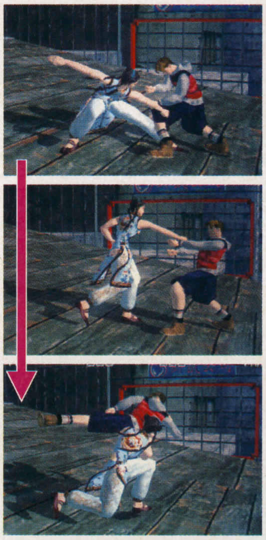
読む、誘う、そして緊急回避にⒺを使え

エスケープのおもな使いみちは、相手の技を読んでの回避の他に、こちらからアクションを仕掛けて反撃を誘ったのちにかわしたり、不利な状況下での緊急回避など。もっとも効果的と思われるのは相手の反撃を誘ってかわすパターンで、例えばパイの穿冲拳を相手に当てて（ガードされても、まあ良し）、すかさずエスケープを使うと、「とりあえず」的に相手が繰り出す牽制技をかわすと同時に側面を取れる。この戦法はとにかく牽制技を繰り出してくるタイプ（PPパイやPPジャッキー、PPサラなど）には特に効果的で、これだけで1セット取れることはザラにある。面白い用法としては、カゲで龍尾閃【⇦⇦K+G】→E→龍尾閃→E…で、フェイント気味に龍尾閃を連発という手も。

読む　読んだ、かわした、そして大技

誰もが最初に思いつく使用法。PP→エルボーなどのうっとおしい連係を読んで、PPガード後などにエスケープを決め、相手の硬化中に大技だ

誘う　スキの少ない技を当ててからⒺ



スキのない中段や連係を当てて、相手が牽制で返す攻撃を見越してエスケープ。何も考えずにとりあえずPPなどを繰り出すタイプに超有効

緊急回避　不意に背後を取られた場合など

背後を取られた状態でエスケープを使うと、軸をずらしながら相手方向に振り向く。ゆえに直線的な攻撃などはかわせるが、投げがくるとヤバイ

本編の前の予備知識 10月16日現在のアーケード『3』事情

わずか数日のうちに戦法に劇的な変化が起こるのは対戦格闘の常。攻略記事を入稿してからの数日の間に新しい戦法が発見されるとヤバいという判断のもと、この部分は締切ギリギリでの入稿なのだ。

が、特に劇的な変化はなく、各キャラの空中コンボが充実してきた程度で、基本戦術は変化なし。主流の戦法はアキラ、カゲ、ウルフ、ジェフリーのカウンター下K→投げに移行し始め、投げ抜けでなんとか対処するも、ジャイアントスイングとSSDの2択から引き起こしに移行できるウルフが猛威を奮いそうな雰囲気。個人的には戦法の柔軟さでカゲが強そう。順逆自在→飛び前蹴り【⇧K】→影刃というコンボがかわいいし。あと、店によって（場合によっては同じ店でも筐体によって）リオンの空中コンボ→前掃腿→閃転空脚が決まらないという現象が増えた。

↓東京は「なんでもアリ」でアツイが、強めな連係がすぐに「ハメ」にされるのは全国共通か

裡門や猛虎など直線的な攻撃が多いため、エスケープで回避されやすいアキラ。無論、突進技でゴリゴリ押してのリングアウト勝ちも狙いにくい。浮かせてからの修羅覇王靠華山で一発を狙うか？

AKIRA 結城 晶

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	10
裡門頂肘	11
下段パンチ	17

躍歩に大きなスキが…

踏み込んでからの肘打ちであった裡門と躍歩だが、進む距離の長かった躍歩にのみ大きな硬直ができてしまったので今回メインで使うのは裡門。PGやPKキャンセルから投げと裡門の2択を迫りながら、エスケープで避けられないよう注意しつつ押していく。ひたすら避ける相手なら投げで応戦しよう。裡門以外にも使える技は多い。下段の捜下崩捶はガードされても反撃を受けないので、この技の後にスキの少ない猛虎や一発が狙える馬歩衝靠を狙ってみよう。ただし、出るまでに時間がかかるので遠距離から出さないと潰されやすく、慣れている相手に出すと見てからエスケープで回避されてしまうこともある。しゃがみキックはカウンターでヒットすれば投げが必ず入るので、押している時に混ぜてみるといい。ガードされると逆に投げられてしまうけど。

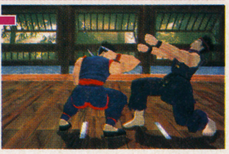
裡門をガードされた時は相手の方が先に動けるので、ボーっと立ちガードしていると投げられる上に、しゃがみガードしようとしても、しゃがみ途中のモーションを投げられてしまう。投げられないようにするには強引に技を出すしかないので、手堅く立ちPでも出しておくといい。もちろん、投げ抜けを狙って投げを入力してもいいが、その場合は読みの勝負。

裡門で相手をよろけさせることができれば大きなチャンス。ダッシュで接近してから直接投げを狙ったり、しゃがみダッシュで接近しつつ相手の動きを見て、投げ抜けしようとして投げや立ちPが暴発していたようなら馬歩衝靠で浮かせて空中コンボを叩き込もう。

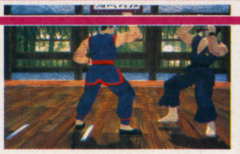
アキラの主要固有技

技の名称		コマンド	備　考	攻撃属性
開胯	かいこ	⇨P＋G	ガード外し、崩し	上段
上歩衝掌	じょうほしょうしょう	⇦⇨P	酔い覚まし	上段
八門開打	はちもんかいだ	PP		上中
環捶腿	かんすいたい	PK		上上
撃歩翻胯	げきほほんこ	⇩P＋G	ガード外し、崩し	中段
上歩頂肘	じょうほちょうちゅう	⇨P		中段
裡門頂肘	りもんちょうちゅう	⇨⇨P		中段
躍歩頂肘	やくほちょうちゅう	⇨⇨⇨P		中段
猛虎硬爬山	もうここうはざん	⬇⇨P		特殊中段
白虎双掌打	びゃっこそうしょうだ	⬇⇦⇨P		中段
馬歩衝靠	まほしょうこう	⬇⇨P＋K		中段
揚炮	ようほう	⇙⇙P		中段
跳山崩捶	ちょうざんほうすい	⇦⇨P＋K		中段
貼山靠	てんざんこう	⇦⇨P＋K＋E		中段
鉄山靠	てつざんこう	⇦⇨⇨P＋K		中段
崩撃雲身双虎掌	ほうげきうんしんそうこしょう	以下の技を連続入力		打撃～投げコンボ
崩拳	ぽんけん	P＋K＋G		中段
鷂子穿林	ようしせんりん	⇦⇙P＋K	崩拳ヒット中	投げコンボ
双掌	そうしょう	⇩⇨or⇦P	鷂子穿林ヒット前	投げコンボ
修羅覇王靠華山	しゅらはおうこうかざん	以下の技を連続入力		打撃コンボ
龍槍式	りゅうそうしき	⇙K＋G		中段
馬歩頂肘	まほちょうちゅう	⇨P	龍槍式ヒットorガード中	中段
鉄山靠	てつざんこう	⇦⇨⇨P＋K	馬歩頂肘ヒット前	中段
独歩頂膝	どっぽちょうしつ	K＋G後すぐにG離す	難しい	中段
連環腿	れんかんたい	⇨⇨KK		中中
捜下崩捶	そうかほうすい	⇙P＋K		下段
倒身捜腿	とうしんそうたい	P＋G		投げ
獅子抱月	ししほうげつ	⇙P＋G		投げ
進歩里胯	しんぽりこ	⇘P＋G	崩し	投げ
順歩翻胯	じゅんほほんこ	⇦⇩P＋G	崩し	投げ
大纏崩捶	だいてんほうすい	⇦⇨P＋G		投げ
心意把	しんいは	⇘⇨P＋G		投げ
鷂子穿林	ようしせんりん	⇦⇙P＋G		投げ
弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう	P＋G	敵右横	投げ
大浙江	だいせっこう	P＋G	敵後ろ向き立ち	キャッチ投げ
獅子抱月	ししほうげつ	⇙P＋G	壁が背後	壁技
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	⇦P＋K	正構え上段P返し	上段返し技
揚炮	ようほう	⇦P＋K	逆構え上段P返し	上段返し技
単翼頂	たんよくちょう	⇦P＋K	上段K返し	上段返し技
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	⇘P＋K	肘返し	中段返し技
背歩裏肘	はいほりちゅう	⇘P＋K	左足中段K返し	中段返し技
上歩衝靠	じょうほしょうこう	⇘P＋K	右足中段K返し	中段返し技
旋風双撞	せんぷうそうしょう	⇘P＋K	膝返し	中段返し技
衝天靠	しょうてんこう	⇗P＋K	サマーソルト系返し	中段返し技
翻身単打	ほんしんたんだ	⇩P＋K	下段P返し	下段返し技
双拍手	そうはくしゅ	⇩P＋K	下段K返し	下段返し技
槍下炮	そうかほう	⇙P	敵ダウン中	ダウン攻撃
撃崩捶	げきほうすい	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

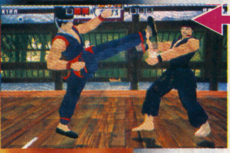
裡門でよろけさせてからの攻めに注目！



⬆しゃがみガードの相手に裡門を当ててよろけさせたら、一気に攻める。そして、投げや打撃ではなく…

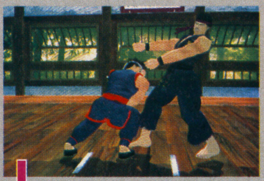


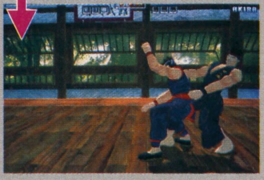
⬆開胯を狙え。相手が立ちガードで固まっているようならガードを崩せる。しかも、この後にほぼ確定で…



⬆右端脚【⇨⇨K】がつながる。タイミングが完璧なら高く浮かせる、修羅覇王靠華山で追撃だ

Ⓐ馬歩衝靠→修羅覇王靠華山



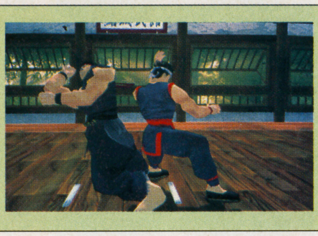


⬆ノーマルヒットでも中量級までなら最後まで入る強力なコンボ。さすがに重量級が相手だとカウンターヒットしないと決まらない

Ⓑ開胯→右端脚→修羅覇王靠華山

⬆順歩翻胯からの右端脚は確定ではないので、確実にいくなら開胯を使おう。重量級にも最後まで入り威力も高いので狙う価値はある

TOKYO AKIRA NOW!!



鷂子穿林を決めた後に躍歩で浮かせて修羅覇王靠華山、というコンボがアキラ使いの中で大人気。ただし、相手は回復後にエスケープすれば躍歩を回避できる。

主力コンボ

アキラは浮かせて修羅覇王靠華山、コレに尽きる。浮かせる技のメインはノーマルヒットでも浮かせることのできる馬歩衝靠だ。中量級までならノーマルヒットでも最後までヒットするが、重量級にはカウンターヒットしないと無理（もちろん、鷹嵐は論外）。

基本戦法でも紹介したが、開胯でガードを崩してからの右端脚がほぼ確定なので、連続技として載せてみた。右端脚の後は修羅覇王靠華山で拾えるので、威力も申し分ない。開胯ではなく、中段攻撃の性能をあわせ持つ撃歩翻胯で崩した時は、半歩ダッシュしてから右端脚を出せばいい。

前作よりは格段に強くなったと評判のパイだが、システム面に援護されている部分が多いのも事実。それでも下段から発生するコンビネーションは特権技なので、ヤらしい2択で攻めると楽しい。

PAI パイ・チェン

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	9
穿沖拳	13
下段パンチ	17

チクチクパイは健在?

下段パンチ技の蒼下捶【⇙P】は、PGと同様にさらに【⇙PP⇦K】などとすることでコンビネーションへと移行できる。さらに蒼下連捶【⇙PP】で止めての蒼下捶や、蒼下連捶→エスケープ、そして一気に蒼下連捶掌などとすることで、相手に2択、投げを絡めて3択を強制することが容易で、これが基本戦法となる。ここに加えるのが穿沖拳→エスケープや穿沖拳→穿沖拳、そして穿沖拳→下段攻撃で、コンセプトは「チクチクつつく」コレに尽きる。

前作での主要武器だった飛燕単脚【⇙K】は硬化時間が大幅に長くなったおかげで、ガードされると相手の投げが確定というお粗末な技に成り下がってしまったので、いっそ一気に飛燕烈脚まで繰り出すという開き直りもアリ。

飛燕烈脚の使いみちとしては、相手の前・後転起きに対する迎撃技で、相手が前転してくればその場で、相手が後転するならダッシュで追いかけて、起き上がる寸前の喰らいモーションに飛燕烈脚を叩き込んでやろう。ただしその代償として、相手が上段蹴り起きを繰り出してきた場合には対応策がなく、見事にダメージを喰らう。

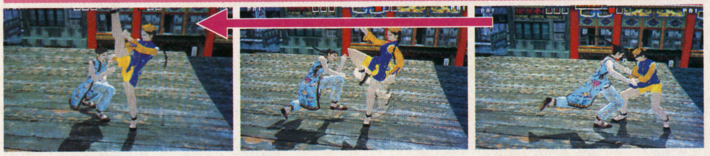
蒼下連捶後の行動を冷静に見極めてくるタイプには、蒼下連捶→転身背転脚が妙に効果的。出の遅さが幸いして、相手が「見極め終わった」と思い反撃に転じたところに決まるという説があるが、ややアヤシイ。ただ、生ヌルい下段攻撃程度なら易々と叩き潰してしまえるので、それなりには便利。

最後に、個人的には相手の蹴り起きを読んでの飛燕鷹蹴を推す。

パイの主要固有技

技の名称		コマンド	備考	攻撃属性
連拳腿	れんけんたい	PK		上上
連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	Pヒット中K+G		上上
連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	Pヒット中⇩K+G		上下
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい	PPK		上上上
雷撃掌	らいげきしょう	PPP		上上上
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく	PPPK		上上上上
連環高端脚	れんかんこうたんきゃく	PPP⇨K		上上上上
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく	PPP⇘K		上上上中
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく	PPP⇩K		上上上下
裏圏捶	りけんすい	⇖P	酔い覚まし	上段
虎燕煽脚	こえんはいきゃく	KK		上中
高端脚	こうたんきゃく	⇨⇨K		上段
旋風牙	せんぷうが	K+G		上段
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく	⇦K+G		上段
翻身跳端脚	ほんしんちょうたんきゃく	走り中にK		上段
穿冲拳	せんちゅうけん	⇨P		中段
上歩冲掌	じょうほちゅうしょう	⇦P		中段
飛燕弾腿	ひえんだんたい	⇨⇨PK		中上
燕青虎双破	えんせいこそうは	⬇⇨P		中段
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち中にK		中段
連旋背転脚	れんせんはいてんきゃく	⇘K⇨K		中中
飛燕烈脚	ひえんれっきゃく	⇙KK		中中
燕舞連脚	えんぶれんきゃく	⇨K+G		中段
前蹴後転脚	ぜんしゅうこうてんきゃく	⇘K	背後攻撃	中段
背転脚	はいてんきゃく	⇙K+GK	背後攻撃	中中
蒼下連捶脚	そうかれんすいきゃく	⇙PPK		下上上
蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう	⇙PP⇨P		下上中
連下旋腿	れんかせんたい	⇩KK		下上
連旋掃脚	れんせんそうきゃく	⬇KK		下下
燕旋蹴	えんせんしゅう	⇩K+G		下段
翻身掃脚	ほんしんそうきゃく	⇖K+G		下段
転身捜倒	てんしんそうとう	P+G		投げ
飛燕翻胯	ひえんほんこ	⇙P+G		投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん	⇨P+G		投げ
倒身陰掌	とうしんいんしょう	⇨⇨P+G		投げ
天地頭落	てんちとうらく	⇨⇦P+G		投げ
旋風燕陣	せんぷうえんじん	⇦⇨P+G		投げ
空烈天鳳	くうれつてんほう	⬇⇨P+G		投げ
掣燕掛塔	せいえんかとう	⇦⇩P+G	崩し	投げ
背身挑掌	はいしんちょうしょう	P+G	敵横	投げ
春燕掛塔	しゅんえんかとう	P+G	敵後ろ向き立ち、崩し	投げ
前蹴後転脚	ぜんしゅうこうてんきゃく	K+G	春燕掛塔中	投げコンボ
燕風輪翔	えんふうりんしょう	⇨P+K+G	崩し	下段投げ
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	⇦P+K	上段P返し	上段返し技
螺旋按掌	らせんあんしょう	⇦P+K	上段K返し	上段返し技
飛燕擺柳	ひえんはいりゅう	⇖P+K	肘返し	中段返し技
架脚旋転	かきゃくせんてん	⇖P+K	中段K返し	中段返し技
膝転倒海	しつてんとうかい	⇖P+K	膝返し	中段返し技
翻身螺旋蹴	ほんしんらせんしゅう	相手の螺旋按掌時P+G	螺旋按掌返し	返し技返し
雷陰掌打	らいいんしょうだ	⇙P	敵ダウン中	ダウン攻撃
燕襲雷撃	えんしゅうらいげき	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
燕襲高雷撃	えんしゅうこうらいげき	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

つついてⒺで相手を翻弄していくのだ



⬆相手の側面を取れる。背身挑掌でもいいし、高蹴腿【K】などで空中コンボを狙っても良し

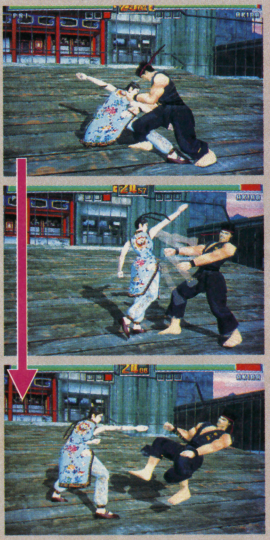
⬆相手が反撃してくるのを見越して（強引にそう断定して）すかさずエスケープ。読みが的中すれば……

⬆近場なら穿冲拳、離れたら蒼下連捶を、とりあえず牽制技として当てる。王道のPPなんかも効果的

Ⓐ中段キック（カウンター）→連環転身掃脚

⬆前作の主力技だったこのコンボは健在。高端脚カウンターなどからも同様のコンボが狙え、アンジュ次第では連環転身脚も決まる

Ⓑ蒼下連捶掌（カウンター）→連環転身掃脚



⬆右のコンボと同様の内容だが、蒼下連捶→エスケープなどを見せておくことで相手の反撃を誘え、カウンターが狙いやすくなるぞ

TOKYO PAI NOW!!

基本戦法に書いたパターンのパイが主流だが、何も考えないでPP→エスケープを連発して投げの餌食になり、「エスケープ使えねェよ」とか叫ぶ勘違い系のヒト多数。背転脚→翻身跳端脚（相手飛び越し）→飛燕鷹蹴（蹴り起き先読み）には感動。使えないけど。

主力コンボ

カウンター中段キック→連環転身掃脚のお手軽コンボは健在。中段キックの代用としてカウンター高蹴腿やカウンター燕子双掌【⇨⇨P】、そして蒼下連捶掌の3発目のカウンターからも連環転身掃脚を叩き込めるので、重量級とアンジュレーションの問題さえなければそこそこイケる。掣燕掛塔からの連係としては、相手が回復しようとしていれば高端脚→飛燕弾腿が安定。このコンボは相手が回復しないことで防がれるが、そんな場合には相手の回復が終わった瞬間に再び掣燕掛塔。相手の回復状態を見極めつつ狙うと、もうハメに近い。

『VF3』になって、振り向き攻撃まで追加されたラウ。そこからの2択3択攻撃が超強力。他にも下段のコンビネーションや豊富な浮かせ技をゲット。機関車親父は『VF3』でも止まらない！

LAU

ラウ・チェン

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	10
肘撃	13
下段パンチ	17

浮かせてと下段が強力

基本戦術を語るうえで、まず強力な技について触れておこう。目立って強力なものは、上段パンチから続け様に振り向き攻撃を繰り出す、背旋連掌【⇦】。中段の肘打ちから上段の掌撃を放つ、鳳凰槍掌【⇨P⇦⇨P】。そして、『VF2』からの継承技、地掃腿。これらの技を軸に攻めていく。なお、背旋連掌はいわゆる「斜上P」からも出すことができるので、早々にマスターしておこう。

攻めの流れは、斜上Pまたは上段パンチを出すことから始まり、それらの技から背旋連掌へ繋ぐ。背旋連掌の時点で相手が浮いた場合は、振り返り斜下掌【⇩P】PP⇩Kを決める。背旋連掌を相手にガードされた場合、振り返り斜下掌からのコンボで押す、下段背後攻撃の座架旋腿を出す、転身双虎掌まで出し切る、Eボタンで相手の反撃を回避する、という選択肢がある。対戦相手の傾向によって、それらの選択肢の中から適切なものを選んでいこう。

下段攻撃を4発連続で繰り出す連旋転身掃脚は、連続ヒットにこそならないが、トドメの一撃として非常に重宝する。また、とりあえずの牽制技としても使え、ヒットさえさせれば反撃を受けることはほとんどないだろう。反応速度の鈍い相手になら、「何発目で止めてから2択」ということも可能。

ラウはコンビネーションが豊富、空中コンボが強力、上・中・下段攻撃に使える技が揃っている、という一見して強いキャラだが、アキラやパイといった返し技を持つキャラに対しては苦戦するので、ワンパターンは禁物。

ラウの主要固有技

技の名称		コマンド	備考	攻撃属性
連拳腿	れんけんたい	PK		上上
連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	Pヒット中K+G		上上
連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう	Pヒット中⇩K+G		上下
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい	PPK		上上上
雷撃掌	らいげきしょう	PPP		上上上
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく	PPPK		上上上上
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく	PPP⬂K		上上上中
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく	PPP⇩K		上上上下
虎槍掌	こそうしょう	⇦⇨P	酔い覚まし	上段
転身双虎掌	てんしんそうこしょう	P⇦P⇨P		上中中
連蹴旋風牙	れんしゅうせんぷうが	KK		上上
旋風牙	せんぷうが	K+G		上段
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく	⇦⇦K+G		上段
虎龍転身脚	こりゅうてんしんきゃく	⇦⇙⇩⇘⇨K+G		上段
斜下掌	しゃかしょう	⇘P		中段
連掌旋風腿	れんしょうせんぷうたい	⇘PPK		中上上
連環掌	れんかんしょう	⇘PPP		中上上
連掌転身脚	れんしょうてんしんきゃく	⇘PPPK		中上上上
連掌背転脚	れんしょうはいてんきゃく	⇘PPP⬂K		中上上中
連掌転身掃脚	れんしょうてんしんそうきゃく	⇘PPP⇩K		中上上下
斜上掌	しゃじょうしょう	⬈P		中段
連環虎燕掌	れんかんこえんしょう	⬈P⇘P+K		中中
順歩冲掌	じゅんほちゅうしょう	⇘⇘P		中段
肘撃	ちゅうげき	⇨P		中段
鳳凰槍掌	ほうおうそうしょう	⇨P⇦⇨P		中上
燕子掌	えんししょう	⇦⇨⇨P		中段
飛燕旋風脚	ひえんせんぷうきゃく	⇦⇦PK+G		中中
双虎烈把	そうこれっぱ	⇘P+K		中段
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち中にK		中段
虎脚背転	こきゃくはいてん	⬂K		中段
騰空虎穿脚	とうくうこせんきゃく	⇙K		中段
空虎脚	くうこきゃく	⇙K+G		中段
穿脚連環虎掌	せんきゃくれんかんこしょう	⇘K⇨P⇦⇨P	酔い覚まし	中上上
転身裏旋脚	てんしんりせんきゃく	⇩KK		下中
地掃腿	ちそうたい	⇨⇩K		下段
燕旋蹴	えんせんしゅう	⇩K+G		下段
連旋転身掃脚	れんせんてんしんそうきゃく	⬇KK⬇KK+G		下下下下
騰空斜掌	とうくうしゃしょう	上昇中にP		小ジャンプ攻撃
烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく	上昇中にK		小ジャンプ攻撃
騰空虎穿脚	とうくうこせんきゃく	着地際にK		小ジャンプ攻撃
転身掃腿	てんしんそyたい	着地際に⇩K		小ジャンプ攻撃
肩車倒落	けんしゃとうらく	P+G		投げ
柳車旋転	りゅうしゃせんてん	⇦P+G		投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん	⇨P+G		投げ
転身巴咽掌	てんしんはいんしょう	⇦⇨P+G		投げ
柳手掛塔	りゅうしゅかとう	⇦⇩P+G	崩し	投げ
大地倒襲	だいちとうしゅう	⇘⇘P+G		投げ
転身爪把掌	てんしんそうはしょう	P+G	敵横	投げ
猛虎背襲	もうこはいしゅう	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
柳車旋転	りゅうしゃせんてん	⇦P+G	壁が背後	壁技
雷震入林	らいしんにゅうりん	⇨P+G	壁が背後	壁技
踏襲撃	とうしゅうげき	⇘K	敵ダウン中	ダウン攻撃
虎爪雷蹴	こそうらいしゅう	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
虎爪連蹴	こそうれんしゅう	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

空虎脚【⇙K+G】からの連係が超強え

⬆肘撃や空虎脚などの、牽制で繰り出したスキがあまりない打撃技を、相手にうまくガードされたら…

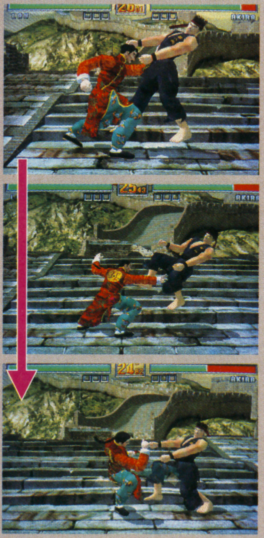
⬆Eボタンでの回避行動が有効だが万能ではなく、肘撃の場合には最速の肘反撃を行われると潰される

⬆うまくかわせたら、側面からの投げで安定だが、結局は相手の反応速度と判断力次第。過信は禁物

TOKYO LAU NOW!!

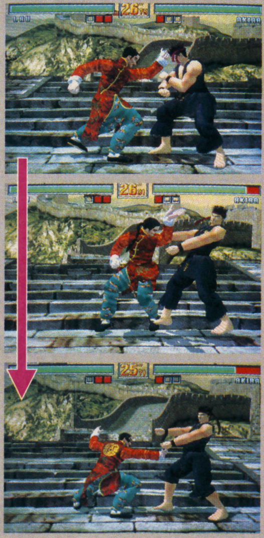
斜上P振り向きと地掃腿が主力でトドメは連旋転身掃脚。どこのラウもみんなこんな感じ。この攻略もそうなんだけどさ…。つまんねぇなぁ。

Ⓐ斜上P→連掌転身掃脚



⬆斜上掌から上段パンチを繰り出す、いわゆる斜上Pをカウンターでヒットさせると相手が浮くので、そこに連掌転身掃脚を決める

Ⓑ斜上掌背旋連掌→連掌転身掃脚



⬆斜上掌始動の背旋連掌で相手が浮いたら、振り返り斜下掌PP2Kを決める。斜上掌部分で浮いた場合はアンジュレーションが必要

主力コンボ

ラウといえば空中コンボ。『VF3』になっても、その先入観は間違っていない。いわゆる斜上Pで浮かせてからのコンボが相変わらず主力。他には、背旋連掌や双虎烈破からもコンボが狙っていける。空中コンボとして決める技は斜下掌PP2K。『VF3』では「立ち斜上」と呼ばれた上級テクニックができなくなったので、斜下掌始動のコンボがメインとなるのだ。面白いコンボでは、小ジャンプ攻撃の騰空斜掌【⇙P】から背転脚をヒットさせるものがある。騰空斜掌でバウンド気味にダウンした相手に対し、背転脚がヒットするのだ。

ファジィガードのなくなった『VF3』において、ダブルクローから強制的な2択を迫ることが可能なウルフ。SSD→ダブルクロー→ジャイアントスウィング……。これが理想のKOパターンだ。

WOLF

ウルフ・ホークフィールド

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	13
バーティカルアッパー	15
下段パンチ	17

下段キックから投げろ

先読みエスケープからのジャイアントスウィングと、ダブルクローからの2択攻撃がウルフの主力。これに、牽制の下段キックを混ぜて戦っていく。下段キックがカウンターでヒットした場合、ほぼ確実に上段投げが連続で決まる。つまり、『VF2』のカウンター下段パンチ→上段投げ、という猛威を奮った連続技が、『VF3』ではカウンター下段キック→上段投げになったわけだ。下段キックを警戒して、相手がしゃがみガードをしがちになったら、クイックフォワードからの下段投げを狙っていこう。この際のクイックは、⇨+E入力が便利なので、癖のついてない人は早めに慣れておこう。下段投げ関係のテクニックで、相手の下段蹴り起きなどをガードした場合、ダイレクトに下段投げにいくよりも成功率を高くする方法がある。下段投げを持っていないキャラが、下段投げに対して投げ抜けを行うと、投げ失敗モーションではなく下段パンチが発生。その下段パンチの戻り際に下段投げを決めるというわけだ。コツを掴むまでは難しいと思うが、慣れてしまえば意外と簡単。打撃技では、ヒット後に空中コンボが狙えるショートショルダーと、下段攻撃のグリズリーラリアットが使える。ただし、どちらの技もガードされた場合に大きな隙が生じるので多用は禁物。牽制の下段キックと混ぜて使っていったり、PKキャンセルから連係させて出していこう。普通に出しても、ガードされて反撃を受けるのがオチ。いかに不意をつくかがポイントになるというわけだ。

ウルフの主要固有技表

技の名称	コマンド	備考	攻撃属性
ハンマーキック	PK		上上
1、2アッパー	PPP		上上中
エルボースマッシュ	PP⇨P		上上上
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P		上上上上
エルボーバット	⇦P		上段
レベルバックチョップ	P+K		上段
トマホーククラッシュ	⇨P+K	酔い覚まし	上段
アックスラリアート	⇨P+E		強上段
ダブルハイキック	KK		上上
ネックカットキック	K+G		上段
フライングニールキック	⇨⇨K+G		上段
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	酔い覚まし	中上
ソニックアッパー	⇘P		中段
コメットフック	⇙P		中段
トマホークチョップ	⇗P	酔い覚まし	中段
バーティカルアッパー	⬊P		中段
ショルダーアタック	⇦⇨P		中段
ショートショルダー	⇦⇨P+K		中段
リバーススレッジハンマー	⬇⇘⇨P		中段
スクリューラリアート	⇨⇘⇩⇙⇦PP		中上
ランニングショルダーアタック	走り中にP+K		中段
ニーブラスト	⇨K		中段
ドロップキック	⇗K		中段
ローリングソバット	⇨K+G		中段
フロントロールキック	⇦⇨K+G		中段
グリズリーラリアート	⇘P+K		下段
ロードロップ	⇨⇩K		下段
ブレーンバスター	P+G		投げ
ボディスラム	⇘P+G		投げ
スタイナーズスクリュードライバー	⇘⇘P+G		投げ
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨P+G		投げ
リストロックスロー	⇨⇘⇩⇙⇦P+G		投げ
スライディングレッグシザース	P+G	敵横	投げ
サイクロンホイップ	⇦⇨(⇨⇦)P+G	敵横	投げ
ジャーマンスープレックス	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
ドラゴンスープレックス	⇦P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
キャッチ	⇨P+G		投げ
サンダーファイヤーパワーボム	P+G	キャッチ後	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	⇦P+G	キャッチ後	投げコンボ
フロントネックチャンスリー	⇙P+G	キャッチ後	投げコンボ
プッシュ	⇘P+G	キャッチ後	投げコンボ
チェンジ	⇨P+G	キャッチ後	投げコンボ
ジャーマンスープレックス	P+G	チェンジ後	投げコンボ
タイガースープレックス	⇦P+G	チェンジ後	投げコンボ
カーフブランディング	⇘P+G	チェンジ後	投げコンボ
プッシュ	⇨P+G	チェンジ後	投げコンボ
フランケンシュタイナー	⇗P+G		キャッチ投げ
アームホイップ	⇨⇨P+G		キャッチ投げ
ネックローリングスロー	⇨P+G	トマホークチョップヒット中	キャッチ投げ
サイドスープレックス	⇩P+K+G		下段投げ
タイガードライバー	⇘P+K+G		下段投げ
ダブルアームスープレックス	⇙P+K+G		下段投げ
コンボダブルアームスープレックス	PP⇨P⇙P+K+G		下段投げ
クロスアームブリーカー	P+K+G	敵横しゃがみ	下段投げ
ジャーマンスープレックス	P+K+G	敵後ろ向きしゃがみ	下段投げ
キャプチュード	⇦P+K	上K返し	上段返し技
ドラゴンスクリュー	⇙P+K	中K返し	中段返し技
ウォールボディスラム	⇘P+G	壁が前	壁技
エルボードロップ	⇘P	敵ダウン中	ダウン攻撃
エルボー	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
ハイエルボー	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
サマーソルトドロップ	⇧K	敵ダウン中	ダウン攻撃
ダブルクロー	⇩P+G	敵ダウン中	ダウン攻撃

■TOKYO WOLF NOW!!はスペースの都合によりお休み（？）させて頂きます。

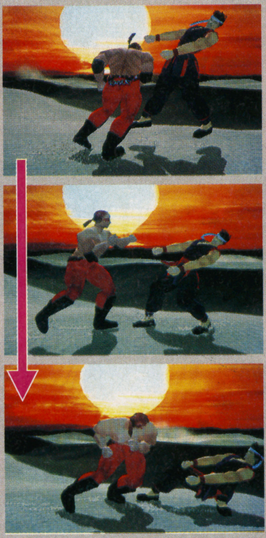
起こして2択。崩して2択。とにかく2択

⇧PKGを認識させることで投げを警戒させ、中段攻撃につなぐ。読み合いなので、相手に応じて選択

⇧反応のいい相手なら、わずかなKモーションを見逃さず、硬直してくれる。まれに怒涛の反撃もくるが

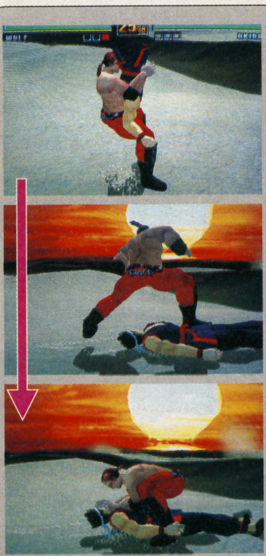
⇧相手の突進に対する牽制と、カウンターヒット時には投げを狙うための布石。フェイントとしてPKG

Ⓐショートショルダー→PKキャンセル→ショートショルダー



⇧ショートショルダーから、PKキャンセルを挟んで再びショートショルダーを決めるという、非常に安定した空中コンボ

Ⓑスタイナーズスクリュードライバー→ダブルクロー



⇧SSDのあとは確実にダブルクローが決まる。打撃技のあとは、ワンテンポ待ってから出すと決まりやすいので試してみよう

主力コンボ

『VF3』ウルフの空中コンボは、これといったものがなく、ショートショルダーで浮かせてから打撃技を2発程度決めるものが限界。そこで、空中コンボを狙うよりも、ダブルクローからの2択攻撃を積極的に狙っていこう。SSDといった投げ技や、一部の打撃技からは最速のタイミングでダブルクローを出せばOKだが、ニーブラストやショートショルダーのあとは、ワンテンポ待ってから出す必要がある。クイックフォワードで相手を2～3回押してから出すと、タイミングが掴みやすいだろう。ぜひともマスターしてほしいテクニックだ。

『VF3』登場当初には「まるで『VF2』のアキラ並みに強え」とまで言われたキャラだが、さすがに多少は落ち着いてきた模様。それでも相手を引き起こしてからの2択は超強力なんですが。

JEFFRY
ジェフリー・マクワイルド

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	13
エルボーバット	13
下段パンチ	17

充実の投げ技と打撃技

新宿系のプレイヤーに「できないことがない。『VF2』のアキラ的」とまで言わしめた投げと打撃のバランスの良さと、デビルリバースクローで引き起こしてからの2択で強力キャラの一角に君臨したジェフリー。リーチの長いミドルヘルスタッブ、ディレイをかけると妙に決まるトリプルアッパー、バレバレなのになぜか当たるキリングトーキックハンマーなど、打撃の充実が嬉しい。冗談抜きで使える打撃技は、相手を強制的にしゃがませるヘルバンクハンマー。この技から下段投げを狙うのは初期の基本連係だが、現在は投げとミドルヘルスタッブ、そしてローキックの3択まである。パワーボムやスプラッシュマウンテンからのデビルリバースクローで引き起こしたあとも同様に、投げと中段と下段の3択で攻める。投げよりも打撃を重視して、引き起こし↓ヘルバンクハンマーで連続的に2択に持ち込むと効果的。なお、打撃からのデビルリバースクローは狙えないとされているが、ニーキックやミドルヘルスタッブのあとは、相手のダウン状態を見極め、クイックフォワード2～3回で相手を押して相手の状態を調節してから引き起こすと、比較的決まりやすくなる。

ジェフリー、ウルフ、アキラ、カゲの4キャラ限定で、下段キック【⬇K】がカウンターヒットしたあとには投げが確定するという特権技があり、しかもこの場合は相手がしゃがみ状態でも上段投げが決まるフシがあるので、ヘルバンクハンマーや引き起こし後の選択肢に下段キックを加えたい。

ジェフリーの主要固有技

技の名称	コマンド	備考	攻撃属性
ナックルキック	PK		上上
1、2アッパー	PPP		上上中
コンボケンカフック	PP⇦P		上上上
ケンカフック	⇦⇨P		上段
トルネードハンマー	⇨⇦P	酔い覚まし	上段
ヘッドアタック	⇦⇨P+K		上段
マシンガンヘルスタッブ	P+EP+EP+E		上上上
キリングトーキックハンマー	KKP		上中中
エルボーハンマー	⇨P⇦P		中段
エルボースタンプ	⇦P		中段
トリプルアッパー	⇘PPP		中段
バーティカルアッパー	⬊P		中段
ケンカアッパー	⇘⇘P		中段
ライジングハンマー	⇦⇘PP		中中
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨PP		中中
ミドルヘルスタッブ	⇨P+K		中段
ヘルバンクハンマー	⇩P+K		中段
ストマッククラッシュ	⇦⇘P+K		中段
ライトニングボディプレス	走り中にP+K		中段
ニーアタック	⇨K		中段
ニーハンマー	⇦KP		中上
トーキックハンマー	⇩KP		中中
ケンカキック	⇨⇨K		中段
ヒールアタック	⇦⇨K		中段
ランニングヒップアタック	走り中にK+G		中段
ダッキングロー	⇩K+G		下段
ローキック	⇘K+G		下段
バックフリップ	P+G		投げ
パワースラム	⇨P+G		投げ
ボディリフト	⇦P+G		投げ
スパインバスター	P+G		投げ
バックスロー	⇗P+G		投げ
スプラッシュマウンテン	⇘⇘P+G		投げ
マシンガンハンマー	⇗⇨P+G		投げ
タックル	⇦⇘P+G		投げ
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G		投げ
リフトアップスロー	⇩P+G	ストマッククラッシュヒット後	投げコンボ
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩⇘⇨P+G	トーキックヒット後	投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦P+G		投げコンボ
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G		投げコンボ
トリプルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G		投げコンボ
パワーボム	⇘P+K+G		下段投げ
アイアンクロー	⇩P+K+G		下段投げ
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G		下段投げ
ココナッツクラッシュ	P+G	敵横	投げ
アームブリーカー	⇦⇨(⇨⇦)P+G	敵横	投げ
コルクスクリューナックル	P+K+G	敵横しゃがみ	下段投げ
バックブリーカー	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
バックブリーカー	P+K+G	敵後ろ向きしゃがみ	投げ
チョークスリーパースイング	⇦P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
ウォールバックフリップ	P+G	壁が前	壁技
ウォールバックフリップ	P+G	壁が背後	壁技
ウォールワイプスロー	⇗P+G	壁が背後	壁技
マシンガンタックル	⇦⇘P+G	壁が前	壁技
ストンピング	⇘K	敵ダウン中	ダウン攻撃
ボディプレス	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
ライデンドロップ	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
デビルリバースクロー	⇩P+G	敵ダウン中	ダウン攻撃

TOKYO JEFFRY NOW!! 起こして2択、倒して起こす。頼むから休ませて。ツライからね。ね？

崩して2択。そんでもって起こしちゃえ

⇧まずはデビルリバースクローで引き起こす。パワーボムのあとなら確定、スプラッシュからもほぼ確定

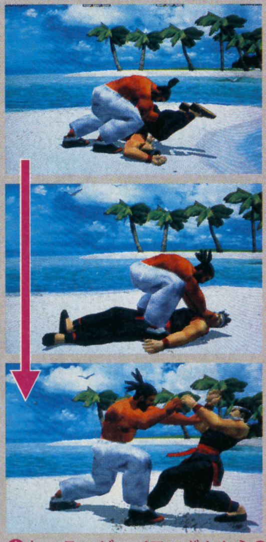
⇧問答無用のヘルバンクハンマー。これで強制2択状態が継続して、プレッシャーをかけられる

⇧最後は下段投げか中段攻撃。ヘルバンク後は相手が暴れるので、安定なら中段攻撃。そして、起こせ

Ⓐニーアタック↓ニーアタック↓ボディプレス

⇧アンジュレーションの妨害がなければまず確実に決まる。というか、決められないとヤバイ。浮きに応じてPをはさむとイイ感じ

Ⓑパワーボム↓デビルリバースクロー



⇧しつこいが、パワーボムからのデビルリバースクローは確定。たかだかストンピングで安定しないで、2択に持ち込んで攻め切れ

主力コンボ

前作からのコンボも健在だが、安定感やダウンを奪ったあとの展開も考えると、超基本のニーアタック↓（浮きとアンジュに応じてP1～2発）↓ニーアタック↓ボディプレスが主力。途中でPをはさむと最後のボディプレスが決まりにくくなるのは前作と同様…むしろ顕著な傾向にあるので、ダウン攻撃を欲張るよりは起き攻め（単に蹴り起きの届かない間合いまで離れるだけだが）を重視して、相手の起き上がりを待った方がいい。パワーボムやスプラッシュからのデビルリバースクローは必修事項。ケチなダウン攻撃より、その後の2択だ。

今回も素早い動きで相手を押さえ込むことができる影丸。3から加わった新技はトリッキーなものばかりで実戦向きではないが、継承技だけでも十分戦える。弧延落からの空中コンボも健在だ。

KAGE 影丸

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	9
肘打ち	12
下段パンチ	17

基本は『2』と変わらない

攻め方は前作とほとんど変わっていない。出の速い立ちPでチクチク牽制し、中段の肘打ちや中段キックにつなげたり、PKキャンセルから投げを狙う。まるっきり『VF2』と同じ戦法でも十分戦えるのが、影丸なのだ。

肘打ちでよろけさせた後の連係は、ダッシュからの投げや龍尾閃→半月蹴りでダウンを奪い、再び肘打ちなどが有効で、これらの連係に、一歩踏み込むしゃがみキック【⇩K】を混ぜてみよう。実はこのしゃがみキック、カウンターで当たると必ず投げ決まるのだ。相手がよろけからの投げを警戒して技を出そうとした場合、しゃがみキックが「ガイーン」とカウンターヒットするので、音に反応して投げを入力だ。しかも、相手がしゃがみパンチを出そうとしてカウンターヒットした場合も、しゃがんでいるにも関わらず強引に投げが決まる!! しゃがみキック→硬直が切れる少し前に投げ→投げにならなかった場合のフォローに打撃技、という入力法を使えば更にいい感じ。ただし、しゃがみキックをガードされると肘打ちなどの出の速い中段技や下段投げをもらってしまうので多用は禁物だ。前作では相手をダウンさせたら起きあがりを攻めたが、今回の起き蹴りは速すぎて見切りにくい。手堅くいくなら接近せず、ギリギリ届かない間合いで空振りさせて投げや旋蹴りを決めるのが無難。旋蹴りの先がヒットした場合は、流影脚ではなく地滑りでの追い打ちが見た目も良く、ダメージ的にも優れているので、狙える時には確実に決めたいところだ。

影丸の主要固有技

技の名称		コマンド	備考	攻撃属性
前転	ぜんてん	⇦↙⇩↘⇨		移動系
前転	ぜんてん	⇦↙⇩↘⇨P	前転、後転後	移動系
後転	こうてん	⇨↘⇩↙⇦		移動系
後転	こうてん	⇨↘⇩↙⇦P	前転後	移動系
針鼠弾	しんそだん	⇦↙⇩↘⇨P	前転、後転後（3回目から）	下段
回転地擂り脚	かいてんじずりきゃく	⇦↙⇩↘⇨K	前転、後転後	下段
後転地擂り脚	こうてんじずりきゃく	⇨↘⇩↙⇦K	前転後	下段
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく	⇦↙⇩↘⇨P＋K＋G	前転後	下段
影刃	かげやいば	⇨⇩↘P	前転、後転後	中段
葉重ね	はがさね	PK		上上
螺旋裏蹴り	らせんうらげり	⇦PK		上上
側弾重ね	そくだんがさね	↙PK		上上
烈掌脚	れっしょうきゃく	PPK		上上上
散弾撃	さんだんげき	PPP		上上上
烈掌螺旋	れっしょうらせん	PP⇦P		上上上
散弾裏蹴り	さんだんうらげり	PPPK		上上上中
散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく	PPP⇦or↗K		上上上中
散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらげり	PP⇦PK		上上上中
落刃返り	らくじんがえり	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
幻葉	げんよう	⇦K＋G		上段
裏旋蹴り	うらつむじげり	⇦⇦K	振り向き攻撃	上段
散弾螺旋撃	さんだんらせんげき	⇨PP⇦P		上上上
岩暫破	がんざんは	⬇↘P		中段
影刃	かげやいば	⇨⇩↘P		中段
風閃刃	ふうせんじん	P＋K	酔い覚まし	中段
落閃刃返し	らくせんじんかえし	⇨P＋K P＋K	酔い覚まし	中上
旋風刃	せんぷうじん	⇩P＋K		中段
葉隠閃刃	はがくれせんじん	↘P＋K		中段
旋風蹴り	せんぷうげり	↗K		中段
浮身膝蹴り	ふしんひざげり	⬇⇨K		中段
旋蹴り	つむじげり	⇩K＋G		中段
裏水車	うらすいしゃ	↘K＋G		中段
円月蹴り	えんげつげり	↖K＋G		中段
水車蹴り	すいしゃげり	↗K＋G		中段
葉牙龍	はがりゅう	⇨⇨K＋G		中段
流影脚	りゅうえいきゃく	⇨⇨K		下段
地走り	じばしり	↙K		下段
回転地擂り脚	かいてんじずりきゃく	⇦↙⇩↘⇨K		下段
後転地擂り脚	こうてんじずりきゃく	⇨↘⇩↙⇦K		下段
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく	⇨⇨P＋K＋G		下段
龍尾閃	りゅうびせん	⇦⇦K＋G	振り向き攻撃	下段
地滑り	じすべり	走り中にK		下段
太刀	たいとう	P＋G		投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい	⇨P＋G		投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい	⇨P＋G	敵横	投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい	⇨P＋G	敵後ろ向き立ち	投げ
弧延落	こえんらく	⇦P＋G		投げ
イズナ落とし	いずなおとし	（弧延落後）⇧P＋G		投げコンボ
刀霞	かたながすみ	↘P＋G		投げ
影霞	かげがすみ	⇦⇨P＋G		投げ
浮霞	ふがすみ	⇦⇩P＋G		投げ
霧霞	きりがすみ	P＋G	敵右横	投げ
葉裏霞	はうらがすみ	P＋G	敵後ろ向き立ち	投げ
葉裏霞	はうらがすみ	P＋K＋G	敵後ろ向きしゃがみ	投げ
浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき	↖P＋G		キャッチ投げ
闇霞	やみがすみ	⇧P＋G	敵背後	キャッチ投げ
小手返し	こてがえし	⇦P＋K	上段P返し	上段返し技
踵落とし	かかとおとし	↘K	敵ダウン中	ダウン攻撃
飛延弾	ひえんだん	⇧P	敵ダウン中近	ダウン攻撃
飛鳥	あすか	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
飛翔撃	ひしょうげき	⇧P	敵ダウン中遠	ダウン攻撃

■TOKYO KAGE NOW!はスペースの都合によりお休み（？）させていただきます。

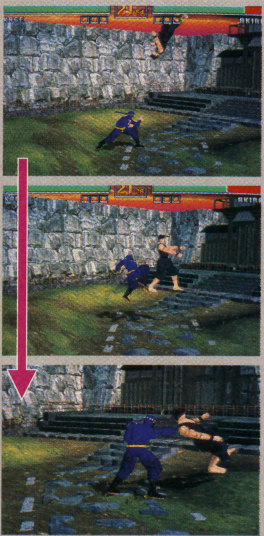
しゃがみキックを絡めて攻めるべし

⇧相変わらず出の速い肘打ち。よろけさせることができたら、カウンターヒットで投げ確定のしゃがみキック

⇧しゃがみキックからは少し早めにP＋Gを入力。すると、カウンターヒットせずに投げが入らない場合に…

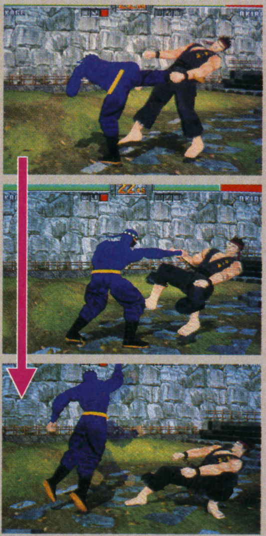
⇧投げの空振りポーズが出ないので、すかさずPなどでカバー。⇩KからのP＋Gは1セットと考えよう

Ⓐ弧延落→浮身膝蹴り→Pからの連係



⇧PK地滑りが今のところ安定。電車ステージで試合開始直後に弧延落が決まれば、PK地滑りでリングアウトが可能。極悪

Ⓑ中段キック（カウンター）→P→影刃



⇧中蹴りで浮いたと思ったら、素早く立ちPで拾い影刃を決める。慣れれば十分反応できるので、流影脚で安定するのはもったいない

主力コンボ

今回も弧延落からのコンボが熱い。前作と同じように、しゃがみダッシュから浮身膝蹴りを出すまでは一緒。基本は最も相手を遠くまで運び、威力も高いPKからの地滑り。PKを決めた後は、レバー2回入れで走ると流影脚に化けてしまうので、Eボタンを使ったダッシュを利用。相手を壁際に投げた場合は距離が離れないために走れず、このコンボは入らない。そんな時には、散弾裏蹴りやPを一発入れてからの散弾風神脚を決めよう。また、アキラステージなどの壁に直接ぶつけた時は、浮身膝蹴り→PG×4→影刃というコンボも可能。

SARAH サラ・ブライアント

前2作では堂々の強力キャラだったが、さすがに『VF3』では弱まり気味。主力技のDJB（ダブルジョイントバット）に頼れなくなったのに加え、「使える」技が減少。読みで闘うキャラか？

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	9
ライジングエルボー	12
下段パンチ	17

DJBの弱体化が痛い

前作で猛威を振るった、ディレイのダブルジョイントバット（以下DJB）でニーキックカウンターを誘い、適当な空中コンボでまとめて以上、というお手軽な戦法は通用しなくなり、ディレイをかけるとDJBのエルボーとニーキックの間にPKなどで反撃されてしまうようになった。DJBの代用（という適当な発想自体がマズイが）として注目されるのはトーキックジャックナイフで、中距離から相手の突進を先読みしてまずトーキック【⇩P＋K】を置いておき、相手の出かたに応じてそのままガードしたり、ディレイでジャックナイフまでつなぐようにする。ジャックナイフ部分さえヒットしてしまえば、あとはコンボライジングニー（重量級にはコンボサマー）で追い打ちだ。どちらも踏み込みP【➡P】から繰り出すようにするが、【➡PP】までしか入力を受けつけないので、1発目のPを繰り出したらすぐにレバーをニュートラルに戻して、残りのコマンドを入力するように。

攻めて撹乱する場合の基本は、PP→エスケープやライジングエルボー→エスケープで、相手がエスケープに対応してきたらパンチサイドキックや投げに連係させていく。また、PPなどの後に様子を見てくるタイプなら、ローリングフェイスクラッシュが楽々決まるので、こっちの撹乱戦法に付き合ってくれるようになるまで、イヤになるほど投げてやれ。

新技のムーンサルトは、相手が起き上がる前に繰り出しておいて、相手が蹴り起きを出すと確実に背後を取れるようにするとベター。

サラの主要固有技

技の名称	コマンド	備　考	攻撃属性
ムーンサルト	⬃P		移動
ムーンサルト	⬃P	敵背後	移動
ヒールキックムーンサルト	⇧(⬃)KP		中段
パンチハイキック	PK		上上
パンチサイドキック	P⇩K		上中
ダブルパンチスナップキック	PPK		上上上
フラッシュピストンパンチ	PPP		上上上
コンボライジングニー	PPPK		上上上中
コンボサマーソルトキック	PPP⇦(⬂)K		上上上中
コンボライジングキック	PPP⇧K		上上上中
スナップサイドチョップ	⬁P	酔い覚まし	上段
バックナックルターン	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
ハイキックストレート	KP		上上
ダブルスラストキック	KK		上上
ダブルキック	⇦K		上上
トルネードキック	⬃K＋G		中段
ダブルスピンキック	⬇⇦KK		上段
バックスピンターン	⇦⇦K	振り向き攻撃	上段
エルボーサイドチョップ	⇨P⬁P	酔い覚まし	中上
ダブルジョイントバット	⇨PK		中中
エルボーヒールソード	⇨P⇦K		中中
ダブルステップニー	⇨K⬁K		中中
ジャックナイフサイドキック	⇩KK		中中
ドラゴンスマッシュキャノン	⬀K		中段
サマーソルトキック	⬂K		中段
フルスピンヒールキック	⇧(⬃)K		中段
ミラージュキック	⬁KKK		中上上
イリュージョンジャックナイフ	⬁KK⇨K		中上中
イリュージョンローキック	⬁KK⇦K		中上下
ダッシュニー	⇨⇨K		中段
ライジングニーコンボ	⬇⇨KK		中中
スピンキック	K＋G		中段
ステップラウンドキック	⇨K＋G		中段
スピンエッジキック	⇦K＋G		中段
サイドフックキック	⬀K＋G		中段
スピンヒールソード	⬂K＋G		中段
ラウンドキック	⇧K＋G		中段
トーキックジャックナイフ	⇩P＋KK		中中
ランニングニー	走り中にK＋G		中段
ダブルローキック	⬇KK		下下
レッグスライサー	⇩K＋G		下段
フロントスープレックス	P＋G		投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦P＋G		投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P＋G		投げ
レッグホールドスロー	⇦⇨P＋G		投げ
ローリングフェイスクラッシュ	⬃P＋G		キャッチ投げ
シェルブレイクエルボー	P＋G	敵横	投げ
バックドロップ	P＋G	敵後ろ向き立ち	投げ
バックドロップ	P＋K＋G	敵後ろ向きしゃがみ	投げ
ライトニングニースマッシュ	⇦P＋G	壁が前	壁技
サッカーボールキック	⬁K	敵ダウン中	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

TOKYO SARAH NOW!!

連勝街道を突き進むサラにはいまだお目にかかれず。いまだにDJB→フォローのP＋G投げとかに命賭けてるサラもいるし、ムーンサルト→バックドロップ猿もまた然り。そんなヒマがあったらダウン攻撃でも入れとけ。

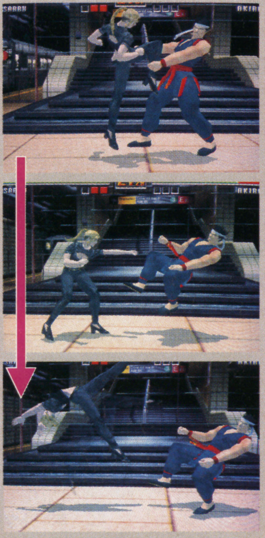
エスケープを駆使してチョロマカせ

⬆横を取ったら投げだが、相手の硬化に応じてニーキックやトーキックジャックナイフを出せ

⬆相手の反撃が遅れれば、確実に側面を取れる。が、エルボーに対してエルボーを返されるとダメ

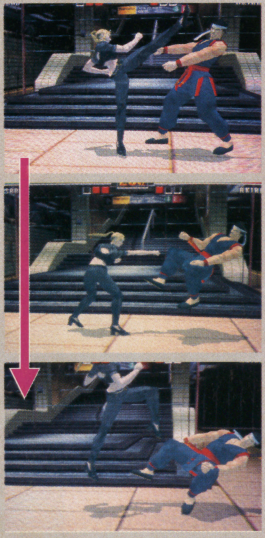
⬆主力武器を奪われたサラの当面の武器は、PPやライジングエルボー→エスケープというチョロマカし

Ⓐニーキック→P→サマーソルトキック



⬆Pをはさめるのはカウンターヒット限定と思っていい。通常は、ニーキックからすぐにサマーソルトにつないで、お安くまとめる

Ⓑトーキックジャックナイフ→コンボライジングニー



⬆威力そこそこ、運び効果充分の主力コンボ。ノーマルヒットから決まるのが最大のメリットで、チャンスがあればガンガン決めたい

主力コンボ

ノーマルヒットから狙えるトーキックジャックナイフ→コンボライジングニー（コンボサマーソルトキック）が嬉しい。慣れるまでは【➡PPK】の入力に戸惑うが、絶対の必須テクなのでなにがなんでもマスターすべし。ニーキックヒット後の空中コンボは前作と大差ないが、サラに限らず前作よりも空中コンボが入りづらいので、安直にニーキック→サマーやニーキック（カウンター）→P→サマーでまとめるのも手。なお、ノーマルヒットのDJBからサマーが決まるのはアンジュ効果が必要なので、DJB後はダウン攻撃で安定せよ。

とにかく連係が増えた。「自分で好きなように連係を作れる」とは新宿系国分寺派ジャッキーの言葉だが、ホントに連係がキてる。連係でオロオロしてる間に、なんか負かされてるしな、俺は。

JACKY
ジャッキー・ブライアント

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	10
ライジングエルボー	12
下段パンチ	17

連係とディレイの鬼

より強化され、バリエーションが増えたコンビネーションと、伝家の宝刀・ディレイで相手を翻弄するのが基本形。序文に出てきたジャッキー使いの連係を見ると、PKG→コンボエルボー【PP⇨P】→PKG→エルボー→エスケープ→エルボー→PP→エスケープ……といった感じで、PKGのフェイント、押し切るコンボエルボー（ディレイもアリ）、反撃したくなるポイントでのエスケープがイイ感じ。さらにエスケープからは安定の側面投げではなく、とりあえず相手の様子を見ながらエルボーを出して、ヒットすればそのままエルボースピンキックに移行して小ダウン攻撃というパターン。実際はさらに下段攻撃（ダブルパンチロースピンキックなど）や投げ、エルボーナックルロースピンキックなんかも絡んできて、それぞれのモーションを覚えていないとても対応できないほどの攻めとなる。これらの連係をまず頭で組み立て、淀みなく繰り出せるようになるまでが、『VF3』をジャッキーで闘う第一段階。

キャラ特性を活かした連係派に対して、ダッシュハンマーとエルボーヒールソードを主軸に中距離で闘う単発重視派の闘いかたもあるが、どうせなら1発目をガードさせると2発目がヒットする、スピニングスラントバックナックルも絡めて、スピニングバックナックル【⇦P】→ダッシュハンマーと、思いっきり古くさいこう。

期待の5段連係であるコンボエルボーナックルスピンキックは、相手をリングから追い出すのには便利だが、それ以外はイマイチ。

ジャッキーの主要固有技

技の名称	コマンド	備考	攻撃属性
スイッチステップ	⇩⇩	構えの正逆変更	移動
パンチスピンキック	PK	正構え	上上
パンチサイドキック	PK	逆構え	上中
パンチロースピンキック	P⇩K		上下
ダブルパンチスナップキック	PPK		上上上
ダブルパンチニーキック	PP⇨K		上上中
ダブルパンチロースピンキック	PP⇩K		上上下
フラッシュピストンパンチ	PPP		上上上
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK		上上中上
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK		上上上上
ジャブダブルストレート	PP⇧P		上上上
ダブルスピンナックル	⇦PP		上上
スピニングスラントバックナックル	⇦P⇗P		上下
スピニングアームキック	⇦PK		上上
スピニングロースピンキック	⇦P⇩K		上下
ライトニングストレート	⇖PP⇨P	酔い覚まし	上上上
ライトニングフック	⇖PPPP	酔い覚まし	上上中中
サイドフックターン	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
パンチハイキック	➡PK	遠距離のみ	上上
コンボエルボーナックルスピンキック	➡PP⇨PPK	遠距離のみ	上上中上上
コンボエルボーナックルロースピンキック	➡PP⇨PP⇩K	遠距離のみ	上上中上下
ダブルスピニングキック	KK		上中
2ウェイスピンキック	K⇩K		上下
コンボナックルスピンキック	KPK		上上上
コンボロースピンキック	KP⇩K		上上下
スピニングキック・ロースピンキック	K+G⇩K+G		上下
スピニングキックターン	⇦⇦K	振り向き攻撃	上段
ターンナックルサイドキック	PK	敵背後、近距離	上中
ターンナックルスピニングキック	PK	敵背後、遠距離	上上
ターンナックルロースピンキック	P⇩K	敵背後	上下
ターンキック	K	敵背後	上段
エルボースピンキック	⇨PK		中上
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK		中上上
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K		中上下
ビートスピンキック	P+KK		中上
ビート&ナックルスピン	P+KPK		中上上
ビート&ナックルロースピン	P+KP⇩K		中上下
ニーキック	⇨K		中段
サイドフックキック	⇦K		中段
トーキック	⇩K		中段
ダブルミドルキック	⇖KK		中中
サマーソルトキック	⇘K		中段
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K		中段
スピンヒールソード	⇦K+G		中段
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G		中段
ライトニングキック	⇩P+KKKKK		中上上上上
ライトニングロー	⇗P+KKKK↓K		中上中上下
スラントロースピンキック	⇗PK		下下
ダブルローキック	⬇KK		下下
レッグスライサー	⇩K+G		下段
ターンスラントロースピンキック	⇩PK	敵背後	下下
ターンロースピンキック	⇩K	敵背後	下段
ターンロースピンキック	⬇K	敵背後	下段
ノーザンライトボム	P+G		投げ
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G		投げ
ニーストライク	⇨⇦P+G		投げ
サディスティックハンギングニー	⇖⇖P+G		投げ
ネックスラッシング	P+G	敵横	投げ
フェースクラッシャー	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨P+G	壁が前	壁技
サッカーボールキック	⇖K	敵ダウン中	ダウン攻撃
ジャンピングニースタンプ	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
ハイジャンプニースタンプ	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

■TOKYO JACKY NOW!はスペースの都合によりお休み（？）させていただきます。

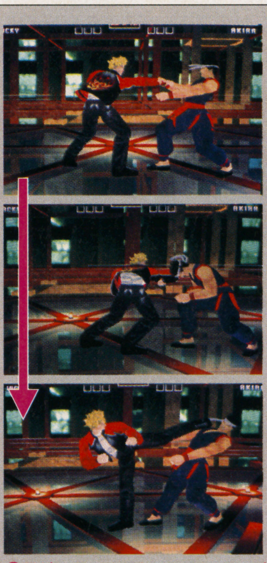
PKキャンセル程度は軽くマスターせよ

⇧エルボーが手堅い。よろめいたら投げ、ガードされたら、状況に応じてエスケープやPKGにつなぐ

⇧PPやコンボエルボーを多用してのPKG→中段やPKG→投げは基本。もちろんPKGは➡P始動

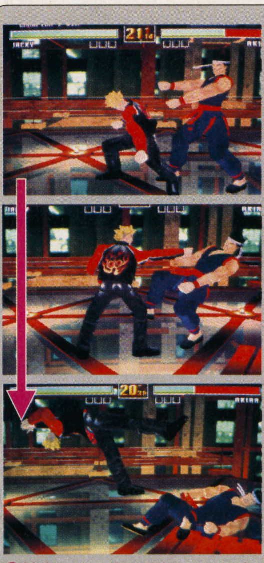
⇧連係重視で闘うなら、絶対の攻略法は存在せず、本人のセンスが重要。それでも基本のPKGは必要

Ⓐコンボエルボースピンキック



⇧平地か、アンジュレーションが高→低の場合で、なおかつ➡Pから始動すると全弾ヒット。開幕時の間合いを保って闘うキャラだ!!

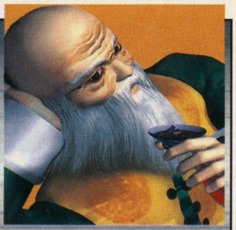
Ⓑビート&ナックル→サマーソルトキック



⇧軸足がハの字の状態なら、ビートナックルは通常ヒットでOK。ダメージ重視ならサマーをダッシュハンマーにして、小ダウン攻撃

主力コンボ

『VF3』では入らなくなったと言われていたコンボエルボースピンキックだが、アンジュレーションの影響を受けないか、高↓低の状態で、踏み込みP【➡P】始動でヒットさせると最後のエルボースピンキックまで確定する。確実に決めるには常にアンジュに気を配る必要があるが上段Pによる牽制が主流の『VF3』で、上段Pから確定する連続技というのは絶対においしいので、必ずマスターしたい。なお、コンボエルボースピンキックの後は小ダウン攻撃がそこそこ安定なので、小ダウンまでをワンセットで叩き込むクセをつけたい。



新技が数多く増えた舜帝。座盤跌のような座り込む技に加え、今回は寝ることも可能になった。寝ている状態から中段と下段の攻撃を出すことができるので、常に寝ながら戦うこともできる?

SHUN 舜帝

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	10
挑腕撩拳	14
下段パンチ	17

飲酒後専用技が増加!

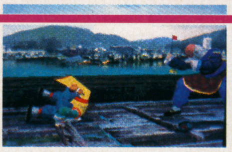
飲酒してから出せるようになる技の中に使えるものが多いので、とにかく酒を飲めるだけ飲んでいこう。飲酒後に出せる有効な技は、パンチ2発の後に後蹴連腿が出る連撃後蹴腿や、前旋掃腿を3連発で出せる連環前旋掃腿、挑腕撩拳の後に裏拳が出る挑腕栽手など。特に、連撃後蹴腿が出せると出せないでは大幅に戦略が変わってくることを覚えておこう。

酒を飲んでいない時は、自分で出す回数を変えられるようになった連栽顎手に頼ろう。2発で止めて挑腕撩拳につないだり、投げを狙うといい感じだ。出の速さは立ちPと同じだが、リーチは立ちPより長いので、スキのある技をガードした後の、とっさの反撃技として使うという手もある。

連撃後蹴腿が出せる状態なら、3発目が中段になるPPPと連撃後蹴腿で2択を仕掛けることができる。これに、2発目で止めての投げを絡めれば返されにくくなる。投げに関しては、酒の量が少ない時はP+Gがオススメだ。決めた後にバックステップしてから仰飲酒を行うと、相手がこちらに転がってきてから起き蹴りを出しても届かないのだ。ちなみに、P+G後に自動で飲む酒は仰飲酒で飲む酒の3杯分なので、この連係で計4杯飲んだことになる。連撃後蹴腿が出せるまで飲んだら、P+Gではなく相手の背後に回り込む転身繰胯を狙おう。回り込んでからは重量級以外に挑腕撩拳→仰飲杯手→旋風掃腿といった連続技が確定で入り、ダメージも4割ほどと意外に高い。酒を飲む必要がないなら、迷わず転身繰胯だ。

とりあえず飲まないことには始まらない

⬆体が後ろに反るモーションで見事に回避することができる。中段・下段どちらの起き蹴りでも大丈夫



⬆仰飲酒で酒を飲んでみよう。相手がこちらに前転してきてから起きあがり蹴りを出してきたとしても…

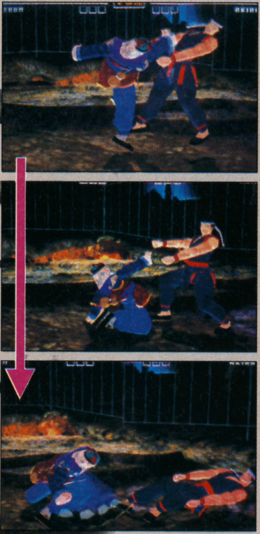
⬆P+G投げである酔歩転身肘を決めて自動的に酒を飲んだ後は、バックステップで間合いを離した後に…

主力コンボ

挑腕撩拳→浸歩酔硬手→旋風掃腿

中段の挑腕撩拳がカウンターでヒットすると相手が浮くので、浸歩酔硬手で拾いつつ旋風掃腿で追撃、といった空中コンボが狙える。相手がパイや葵といった軽いキャラで、かつ自分が高い位置にいれば浸歩酔硬手を2発決めることもできるぞ。

本文でも紹介したが、転身繰胯から挑腕撩拳で浮かせて仰飲杯手を決め、旋風掃腿というコンボも主力として狙っていく。挑腕撩拳を決めたらレバーを⬂に入れっぱなしにしておき、そのままPを出せば仰飲杯手が出るぞ。レバーを入れっぱなしにしておかないと仰飲杯手がダウン攻撃に化けてしまうぞ。



⬆挑腕撩拳はカウンターヒットだと相手が浮くので空中コンボが狙える。最後の旋風掃腿を決めた後はダウン攻撃も決まりやすいぞ

舜帝の主要固有技

技の名称		コマンド	備　考	攻撃属性
仰飲酒	ぎょういんしゅ	⇩P+K+G	酒+1	移動
後伸避	こうしんひ	⇦E		移動
後伸避払手	こうしんひふつしゅ	⇦E P		上段
後伸避払手	こうしんひふつしゅ	P+E		上段
後側後避払手	こうそくこうひふつしゅ	⇦P+E		上段
向側前避	こうそくぜんひ	⬀E		移動
向側後避払手	こうそくこうひふつしゅ	⬁E P		上段
向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ	⬁E P+K		上段
宙舞身	ちゅうぶしん	⇧P+K		移動
転倒立	てんとうりつ	⇨⬂⇩⬃⇦		移動
倒身連脚	とうしんれんきゃく	(転倒立後) K		中段
転身酔酒靠	てんしんすいしゅこう	(転倒立後) P+K		中段
双衝腿	そうしょうたい	(転倒立後) K+G		中段
翻身双仙腿	ほんしんそうせんたい	(転倒立後) P+G		キャッチ投げ
座盤跌	ざばんてつ	⇩⇩		移動
座盤跌から立ち		⇧⇧		移動
座盤跌から立ち		⇨		移動
座盤跌から逆立ち		⇦		移動
座盤跌から寝る		⇩⇩		移動
座飲酒	ざいんしゅ	(座盤跌後) P+K+G	酒+3	移動
宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	(座盤跌後) K		中段
栽頚脚	さいけいきゃく	(座盤跌後) ⇩K		下段
撃転旋腿	げきてんせんたい	P K		上上
叉手連環撃	さいしゅれんかんげき	P P P		上上中
連撃後下蹴腿	れんげきこうかしゅうたい	P P⇩K K	酒6以上	上上下下
横掃撃	おうそうげき	⇦P		上段
連載顎手	れんさいがくしゅ	⇦⇨P P P		上上上
挑撃背転	ちょうげきはいてん	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ	K K P		上上上
連蹴背下掌	れんしゅうはいかしょう	K K⇩P		上上下
背倒連旋脚	はいとうれんせんきゃく	⬃K+G		上段
阿仙廻脚	あせんかいきゃく	⇦⇦K	振り向き攻撃	上段
何仙姑	かせんこ	⇨P P P K		上上上中
仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ	⬂P		中段
仰飲連環単脚	ぎょういんれんかんたんきゃく	⬂P P+K K	酒8以上	中上中
挑腕撩拳	ちょうわんりょうけん	⇩⬂⇨P		中段
挑腕栽手	ちょうわんさいしゅ	⇩⬂⇨P⇦P	酒6以上	中上
月牙叉撃	げつがさいげき	⬇⇨P		中段
浸歩酔硬手	しんぽすいこうしゅ	⇦⬂P		中段
酔仙手	すいせんしゅ	P+K K		中中
転身双冲掌	てんしんそうちゅうしょう	⇨P+K	酒+3	中段
飛天崩撃	ひてんほうげき	⬀P+K		中段
倒地反衝爪	とうちはんそうしょう	⬁P+K		中段
騰空飛天砲	とうくうひてんほう	⇨⇨P+K	酒8以上	中段
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい	⇦K		中段
龍尾脚	りゅうびきゃく	⇧K		中段
旋子	せんし	⬀K		中段
空飛双単蹴	くうひそうたんしゅう	⬁K		中段
斜側連脚	しゃそくれんきゃく	⇨K+E		中段
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく	⇨⇨K		中段
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく	走り中にK		中段
横双手	おうそうしゅ	K+G P		中上
翻身連穿脚	ほんしんれんせんきゃく	⇦K+G		中段
倒脚	とうきゃく	⇩K+G		中段
背旋肘	はいせんちゅう	⬃P		下段
背旋肘廻下脚	はいせんちゅうかいかきゃく	⇩⬃P K		下下
後蹴連腿	こうしゅうれんたい	⬃K K		下上
旋風掃腿	せんぷうそうたい	⇩ (⬃)K+G		下段
前旋掃腿	ぜんせんそうたい	⇩P+K	酒1以上	下段
連前旋掃腿	れんぜんせんそうたい	⇩P+K K	酒6以上	下下
連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	⇩P+K K K	酒7以上	下下下
横寝	おうしん	⇦⬃⇩⬂⇨		移動
涅槃双掃脚	ねはんそうそうきゃく	➡K	横寝後	中段
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい	K P K	横寝後	中上中
涅槃連撃下腿	ねはんれんげきかたい	K P⇩K K	横寝後、酒10以上	中上下上
涅槃掃脚	ねはんそうきゃく	⇩K	横寝後	下段
酔歩転身肘	すいほてんしんちゅう	P+G	酒+3	投げ
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう	⇦P+G		投げ
転身繰胯	てんしんそうこ	⬂P+G	崩し	投げ
転身繰鶏脚	てんしんそうけいきゃく	⇦⬂P+G	酒6以上	投げ
背倒裏肘	はいとうりちゅう	P+G	敵背後、酒5以上	投げ
転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう	P+G	敵横	投げ
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう	⇦P+G	壁が前	壁技
螺旋酔肘	らせんすいちゅう	⬂P	敵ダウン中	ダウン攻撃
転宙落脚	てんちゅうらっきゃく	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
倒地反衝爪	とうちはんしょうそう	⬁P	敵ダウン中	ダウン攻撃
天地肘撃	てんちちゅうげき	⬀P	敵ダウン中	ダウン攻撃
騰空仙山	とうくうせんざん	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

TOKYO SHUN NOW!!

前作ではじじい使いは少なかったが、『VF3』では意外と多いようだ。新技が大量に増えたからか。転身繰胯からのコンボを狙う人はまだ見られないが、酒を飲んでから挑腕栽手や連撃後蹴腿で攻める人はいた。

前作では中間距離からチクチク攻めていたリオンだが、今回はインファイトでも戦えそう。エスケープで相手の攻撃を避ける時も、他キャラより性能の良い斜前歩【⬁E】を持っているのは大きい。

LION

リオン・ラファール

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	11
盤肘	12
下段パンチ	17

盤肘がパワーアップ!

前作では出が遅くてスキもあった盤肘だが、今回は出の速さが影丸の肘打ちと同じ位にまでスピードアップした。性能アップした盤肘を軸に、新技である蟷螂アッパーこと疾歩昇穿手、スキの少ない下段技である進歩蟷螂掃手や偸歩掃手で攻めよう。

盤肘で相手をよろけさせたら、しゃがみダッシュで接近してから登山翻車脚か疾歩昇穿手の2択を仕掛けたり、踏み込んでから攻撃する進歩蟷螂掃手などで攻める。相手が投げを回避しようとして暴れた場合は、疾歩昇穿手や進歩蟷螂掃手がカウンターでヒットして相手が浮くので、コマンドの簡単な盤肘連環手などで追撃。追撃した後は倒れている相手に前掃腿を決め、さらに閃転空脚での追い打ちまで入る。これは、PPPでダウンを奪った後にも狙える攻撃なので覚えておこう。

偸歩掃手は盤肘が届く間合いから出そう。ガードされたとしても、スキが少ないので反撃を受けない。また、ガードさせた後に斜前歩で軸移動すると、最速で肘やPを出されてもクイッと回避することが可能。ちなみに、斜前歩ではなく普通のエスケープで避けようとすると攻撃を食らってしまうぞ。

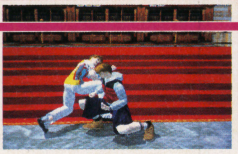
投げを決める時は、しゃがみ状態から投げることができる登山翻車脚が狙い目。この投げを決めた後は、ダウンしている所に前掃腿が入り、閃転空脚まで決まるので威力もその分アップ。前作でのメインだった転身双勾手の後にも閃転空脚での追い打ちは入るが、コマンドが長いので、余裕がある時にのみ狙うようにしたい。

リオンの主要固有技

技の名称	コマンド	備考	攻撃属性
連捶腿　れんすいたい	PK		上上
連環穿掌　れんかんせんしょう	PPP		上上上
連捶掃手　れんすいそうしゅ	PP⇩P		上上下
双耳旋風　そうじせんぷう	⇨P+K	酔い覚まし	上段
泰山双勾手　たいざんそうこうしゅ	⇦P+K	酔い覚まし	上段
磨盤手　まばんしゅ	⇨P+E		上段
穿掌背転　せんしょうはいてん	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
連旋腿　れんせんたい	KK		上上
後蹴腿　こうしゅうたい	⇦⇦K	振り向き攻撃	上段
下旋腿背転　かせんたいはいてん	⇦⇦K+G	振り向き攻撃	上段
盤肘連環手　ばんちゅうれんかんしゅ	⇨PP		中中
落撃掌　らくげきしょう	⬂PP		中中
転身蟷螂連脚　てんしんとうろうれんきゃく	⇦PPK		中中中
縦跳穿掌　じゅうちょうせんしょう	⇧P+K		中段
疾歩昇穿手　しっぽそうせんしゅ	⬇⇨P		中段
箭疾歩　せんしっぽ	⇨⇨P		中段
勾手提膝　こうしゅていしつ	⇨K		中段
掛統腿　かとうたい	⇧KK		中上
閃転空脚　せんてんくうきゃく	⬁K	ポルシェ	中段
斧刃連端脚　ふじんれんたんきゃく	⇨⇨KK		中中
転身撩陰脚　てんしんりょういんきゃく	⇨⇨K+G		中段
側穿横脚　そうせんおうきゃく	⬂K+E		中段
騰撃連捶　とうげきれんすい	⬃PP		下下
連掃勾手　れんそうこうしゅ	⬋PP		下下
進歩蟷螂掃手　しんほとうろうそうしゅ	⇦⬂P		下段
偸歩掃手　とうほそうしゅ	⇩P+K		下段
偸歩背掃手　とうほはいそうしゅ	⬂P+K		下段
斜歩斜掃捶　しゃほしゃそうすい	⇩P+E		下段
登旋腿　とうせんたい	⇩KK+G		下上
前掃腿　ぜんそうたい	⇩KK		下下
穿弓腿　せんきゅうたい	⬃K		下段
疾地掃腿　しっちそうたい	⬂K+G		下段
後掃腿　こうそうたい	⇩K+G		下段
破刀手秋腿　はとうしゅしゅうたい	P+G		投げ
七星天分肘　しちせいてんぶんちゅう	⇦P+G		投げ
七星跳飛捕蝉　しちせいちょうひぼぜん	⬁P+G		投げ
擺下尖転　はいかせんてん	⬂P+G		投げ
採手砲靠　さいしゅほうこう	⇨⇨P+G		投げ
飛転双空脚　ひてんそうくうきゃく	⇦⇨P+G		投げ
登山翻車脚　とざんほんしゃきゃく	⬇⇨P+G		投げ
転身双勾手　てんしんそうこうしゅ	⇨⬂⇩⬃⇦P+G		投げ
翻身提膝　ほんしんていしつ	P+G	敵横	投げ
連勾手背襲　れんこうしゅはいしゅう	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
七星跳飛捕蝉　しちせいちょうひぼぜん	⬁P+G		壁技
落穿手　らくせんしゅ	⬂P	敵ダウン中	ダウン攻撃
落踵脚　らくしょうきゃく	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
飛転落腿　ひてんらくたい	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃

避けるならエスケープではなく斜前歩で

↑避けた後は硬直中に反撃。手堅くダメージを与えるなら横投げ、浮かせてコンボを狙うなら勾手提膝



↑見事に回避できる。斜前歩ではなく普通のエスケープだと相手の攻撃を食らってしまうので注意

↑スキの少ない偸歩掃手をガードさせた直後に斜前歩で軸移動してみる。最速で出の速い技を出されても…

TOKYO LION NOW!!

リオンは強くなったせいか、巷で良く見かけます。ただ、追い打ち技になった閃転空脚を何度も連発している人が多い模様。最初の一発は仕方ないものの、2発目はガード起きを利用すれば防げます。

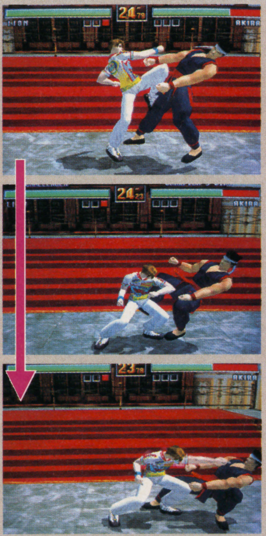
主力コンボ

勾手提膝は相手を浮かせることができるので、空中コンボを叩き込むチャンス。盤肘連環手で拾い、素早く前掃腿⇩閃転空脚で追撃。重量級には入らないので注意しよう。

疾歩昇穿手がカウンターでヒットした時も相手を浮かせることができるので、新技の斧刃連端脚を決めてみよう。もちろん、コマンドの簡単な盤肘連環手でも十分。

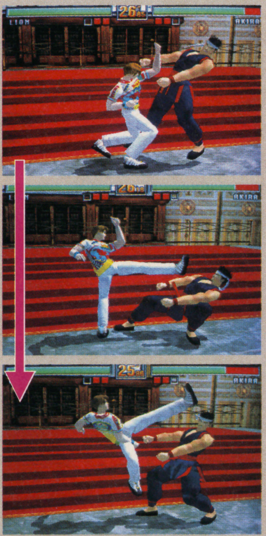
相手の股下をくぐって裏に回る擺下尖転後は、斧刃連端脚の一発止めが面白い。一発で止めると相手の目前に着地し、ちょうど良くこちらに振り向くのでそこから投げも狙っていけるのだ。

Ⓐ勾手提膝→盤肘連環手



↑膝で浮かせてコンボを決めるバーチャっぽいコンボ。盤肘連環手の後は前掃腿→閃転空脚まで入るのを忘れないように

Ⓑ疾歩昇穿手→斧刃連端脚



↑カウンターの蟷螂アッパーで浮かせてからのコンボ。斧刃連端脚後は閃転空脚で追い打ち可能。少しでも多くダメージを与えよう

ただ一人特定の固有技を寸止め（キャンセル）することができる葵。この寸止めをうまく活用すれば、スピーディな連係を組み立てることができる。狙い所を見極め、相手を翻弄させてやろう。

AOI

梅小路 葵

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	10
中段肘当て	12
下段パンチ	11

全体的にリーチが短め

立ちPがとにかく短い。反撃可能な技をガードした後に出しても届かなかった、ということが多いので、反撃には投げを使おう。

試合開始直後ほどの中間距離で出す技は、旋桜に派生できる中段肘打、意外とリーチのある中段キック、ダウンを奪える浮桜など。

中段肘打→旋桜は1セットと考えてもいい。相手がよろけているなら、旋桜を寸止めして投げを狙ってみよう。相手がひたすら暴れていない限りは投げが決まるぞ。

中段肘打がヒットしていない時は旋桜を寸止めしての投げは決まりにくい。旋桜を出し切ったり、寸止め後にPPPで押してみよう。PPPは3発目に寸止めがきくので、ここから投げを狙うのもいい。

中段キックでよろけさせた場合は、ダッシュ後の投げか中段の鳳凰手で2択を仕掛けよう。相手が反撃しようとして鳳凰手がヒットした時は強制的にしゃがませることができるので、素早く下段投げを狙ってみよう。ただ、葵は下段投げを1つしか持っていないので簡単に抜けられてしまう。投げ抜けを狙ってくる相手には、下段投げではなく再び鳳凰手や中段キックを出すといい。ちなみに、下段投げを持たないキャラが⇩P+K+Gを入力すると⇩Pが暴発するので、そこに下段返し技を決める、という荒技も存在するぞ。

浮桜を出す時は間合いに注意しよう。前進してから攻撃するのだが意外とリーチが短いので届かないことが多い。ヒットして浮いた時には、ノーマルなら踵切り⇩ダウン攻撃、カウンターならPPP⇩Kといった空中コンボを狙おう。

葵の主要固有技

技の名称		コマンド	備　考	攻撃属性
掌蹴り重ね	しょうけりかさね	PK		上上
二連突釘脚	にれんとつくぎきゃく	PPK		上上上
二連突横肘	にれんとつおうちゅう	PPP		上上上
二連突横打	にれんとつおうだ	PP⇨P	寸止め可	上上中
連突絹車	れんとつきぬぐるま	PP➡PP		上上中中
連突小太刀	れんとつこだち	PPPK		上上上中
連突草薙	れんとつくさなぎ	PPP⇩K	寸止め可	上上上下
平手	ひらて	P+KPP	酔い覚まし	上上上
横周肘当て	おうしゅうひじあて	⇨P+K	寸止め可	上上
浮桜	ふざくら	⇨⇨P+K		上段
上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう	⇦⇦P+K	酔い覚まし、寸止め可	上段
渦巻き手刀	うずまきしゅとう	⇦⇦P	振り向き攻撃	上段
鎖鎌	くさりがま	KK		上中
旋桜	せんざくら	⇨PP	寸止め可	中中
袖伸剣	そでしんけん	⇘P		中段
無双破	むそうは	⇩⇘P		中段
衣車	ころもぐるま	⇨⇨P		中段
両止	りょうし	⇩⇩P		中段
鳳凰手	ほうおうしゅ	⇘P+K		中段
雲蹴り	くもげり	⇨KK		中上
横踵蹴	よこかかとげり	⇘K+E		中段
踵切り	かかとぎり	⇙K		下段
草薙	くさなぎ	⇩K+G	寸止め可	下段
小当	こあて	P+G		投げ
六段帯取	ろくだんおびとり	⇦P+G		投げ
木の葉落とし	このはおとし	⇘P+G		投げ
半月巴	はんげつは	⇙P+G		投げ
合気投げ	あいきなげ	⬇⇨P+G		投げ
脇絡み	わきがらみ	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	ここから投げコンボ始動	投げコンボ
蝶絡み	ちょうがらみ	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	ここから投げコンボ始動	投げコンボ
手極め倒身	てきめとうしん	⇩P+K+G	すぐ投げ抜けされる	下段投げ
綾手取り	あやてどり	P+G	敵横	投げ
杉倒し	すぎたおし	P+G	敵後ろ向き立ち	投げ
半月巴	はんげつは	⇙P+G	壁が背後	壁技
流制手	りゅうせいしゅ	⇦P	上Pいなし	上段いなし技
羽朧	はおぼろ	⇦P	上Kいなし	上段いなし技
半月車	はんげつぐるま	⇙P	中Kいなし	中段いなし技
半月車	はんげつぐるま	⇙P	膝いなし	中段いなし技
転身入身	てんしんにゅうしん	⇦P+K	正上P返し	上段返し技
渦捻り	うずねり	⇦P+K	逆上P返し	上段返し技
裏小手返し	うらこてがえし	⇨P+K	敵背後、上P返し	上段返し技
楔落とし	くさびおとし	⇦P+K	正上K返し	上段返し技
枝割き	えださき	⇦P+K	逆上K返し	上段返し技
小波	こなみ	⇦P+K	上回し蹴り返し	上段返し技
裏扇流	うらせんりゅう	⇨P+K	敵背後、上K返し	上段返し技
龍の顎門	りゅうのあぎと	⇙P+K	肘返し	中段返し技
蔦かずら	つたかずら	⇙P+K	正中K返し	中段返し技
扇裂き	おうぎさき	⇙P+K	逆中K返し	中段返し技
落ち葉舞	おちばまい	⇙P+K	正膝返し	中段返し技
風車輪	ふうしゃりん	⇙P+K	逆膝返し	中段返し技
大渦	おおうず	⇘P+K	サマー返し	中段返し技
扇流	せんりゅう	⇩P+K	下P返し	下段返し技
楓落とし	かえでおとし	⇩P+K	下K返し	下段返し技
小波	こなみ	⇩P+K	下回し蹴り返し	下段返し技
羽折	うせつ	P+K	下P返し、しゃがみ	下段返し技
水月	すいげつ	P+K	下K返し、しゃがみ	下段返し技
縦手刀	たてしゅとう	⇘P	敵ダウン中	ダウン攻撃
空勢駒手刀	くうせいこましゅとう	⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
空勢瓦突蹴り	くうせいがとつげり	⇩⇧P	敵ダウン中	ダウン攻撃
枝砕き	えだくだき	⇘P+G	敵ダウン足を向けてあお向け	ダウン攻撃
雲水	うんすい	⇘P+G	敵ダウン足を向けてうつ伏せ	ダウン攻撃
浮葉陣	ふようじん	⇘P+G	敵ダウン頭を向けてあお向け	ダウン攻撃
不動陣	ふどうじん	⇘P+G	敵ダウン頭を向けてうつ伏せ	ダウン攻撃

■TOKYO AOI NOW！はスペースの都合によりお休み（？）させていただきます。

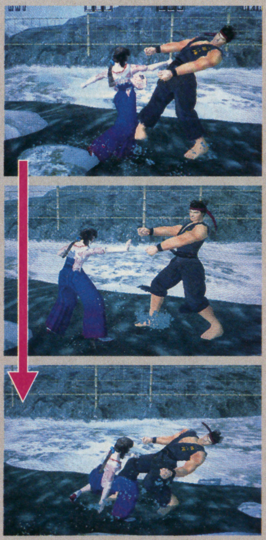
旋桜を寸止めし、素早く投げを決めろ！

⬆寸止めから素早く投げを決める。先行入力が利くので、寸止めした直後ぐらい早めに入力して構わない

⬆相手がよろけているようなら旋桜を寸止めに。このくらいは相手をじっくり見ておけば反応できるはず

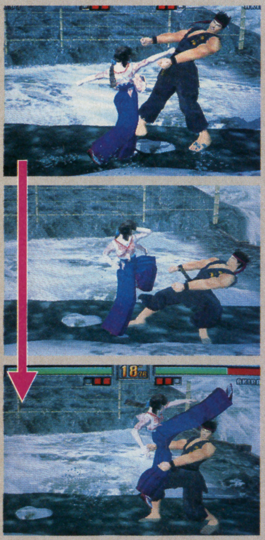
⬆中段肘打から旋桜に派生。相手が中段肘打でよろけたか確認してからでは遅いので、決め打ちで出そう

Ⓐ袖伸剣（カウンター）→連突草薙



⬆スキの少ない袖伸剣を連係に加えてみよう。カウンターヒットすれば浮かせることができるので、連突草薙で素早く追い打ちだ

Ⓑ袖伸剣（カウンター）→雲蹴り



⬆こちらも袖神剣がカウンターヒットした時に入る連続技。浮いた相手に連突草薙ではなく、豪快な雲蹴りでの追撃もできるぞ

主力コンボ

出るまでに時間はかかるがスキの少ない袖神剣がカウンターヒットした場合は相手が浮くので、連突草薙や雲蹴りを空中の相手に叩き込もう。

袖神剣以外に、突進肘打ちである浮桜、膝で攻撃する雷刃破などがカウンターヒットした場合も相手が浮くので、袖神剣と同様な追い打ちを決めることができる。

空中コンボではないが、小ジャンプキックがカウンターヒットした場合は、タイミングがシビアではあるが投げが確定で入る。小ジャンプキックはガードされても反撃を受けないので、立ちPなどから連係させて出してみよう。

動きが鈍く全体的に技の出が遅い鷹嵐。他のキャラならダウンする技を食らっても鷹嵐はダウンしないという特性を持っているのだが、逆にそれが不利となっている。現段階では厳しそうだが…。

TAKAARASHI 鷹嵐

基本攻撃の発生フレーム数	
上段パンチ	13
肘当て	13
下段パンチ	13

ゴリゴリ押すしか！

技の出は遅いが、リーチがあり6発まで出せる立ちPで押してみよう。1発目や2発目で止めて合掌捻りやもろ差しを狙ったり、出の早めな肘当てにつなげるといい。相手が最初からしゃがんでかわすようなら下段投げである掴み投げを狙ってみよう。

立ちP以外では、中段である中突っ張り、反撃を受けない鬼殺しや鐘突きが使いやすい。しゃがみPもリーチがあるので牽制に有効。

中突っ張りは3発まで出すことができ、ディレイをかけることもできるので、タイミングをずらしつつ最後まで出したり、2発で止めて威力の高い羆爪や髷龍、下段の露払いに連係するといい。もちろん、投げも混ぜれば効果的だ。

鬼殺しはリーチのある中段技。カウンターヒットすれば相手は浮くので、すぐに肘当て叩きや丸太膝で追撃しよう。一応ノーマルヒットでも投げコンボであるのど輪を狙えるのだが、基本技を出されるだけで返されてしまうので狙わない方が無難。

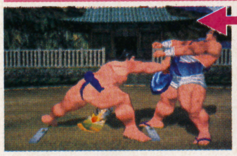
鐘突きもスキの少ない中段技だが、鬼殺しよりもリーチが短いので接近してから出さないと届かない。だが、極端に硬直が少ないので、ガードさせた後にエスケープすると出の早い立ちPや肘打ちを出されても回避することができる。エスケープではなく、出の早い諸手突っ張りで反撃してきたところを切り返す使い方も有効だ。

相手の起き蹴りを目前で空振りさせた時は、リーチが非常に長い斬撃や勝ち上げを決めよう。投げを狙おうとしても、ダッシュが遅いので近づくまでに時間がかかる。

鷹嵐の主要固有技

技の名称		コマンド	備考	攻撃属性
樽砕き	たるくだき	P P ⇨ P	酔い覚まし	上上中
突っ張り	つっぱり	P P P P P P		上上上上上上
突っ張り諸手	つっぱりもろて	P P P P P ⇨ P		上上上上上上
猫だまし	ねこだまし	P＋K＋G	酔い覚まし	上段
肘当て叩き	ひじあてたたき	⇨ P P		中中
鬼殺し	おにごろし	⬂ P		中段
鐘突き	かねつき	⇦ P		中段
諸手突っ張り	もろてつっぱり	⇨⇨ P P P		中上上
髷龍	まげりゅう	⇦⇨ P		中段
斬撃	ざんげき	⬂⬂ P		中段
樽砕き	たるくだき	⬇⇨ P		中段
羆爪	ひぐまづめ	⬇⇦⇨ P		中段
髷張り手	まげはりて	P＋K	酔い覚まし	中段
中突っ張り	ちゅうつっぱり	⇨ P＋K P P		中中中
鬼勝ち上げ	おにかちあげ	⬂ P＋K		中段
勝ち上げ	かちあげ	⬊ P＋K		中段
叩き込み	たたきこみ	⇦ P＋K		中段
氷柱割り	ひょうちゅうわり	⬀ P＋K		中段
猫だまし	ねこだまし	⇩ P＋K＋G	酔い覚まし	中段
岩石ぶちかまし	がんせきぶちかまし	走り中にP＋K		中段
丸太膝	まるたひざ	⇨ K		中段
四股蹴り	しこげり	⇦ K		中段
露払い	つゆばらい	⇩ P＋K P＋K		下下
上手投げ	うわてなげ	P＋G		投げ
外掛け	そとがけ	⬂ P＋G		投げ
首投げ	くびなげ	⬀ P＋G		投げ
居反り	いぞり	⬇⇦ P＋G		投げ
浴びせ倒し	あびせたおし	⇨⇨ P＋G		投げ
合掌捻り	がっしょうひねり	⇦⬀⇩⬂⇨ P＋G		投げ
四つ身	よつみ	⇨ P＋G	この技から投げコンボ始動	投げコンボ
櫓投げ	やぐらなげ	(四つ身後) P＋G		投げコンボ
外無双	そとむそう	(四つ身後) ⇦ P＋G		投げコンボ
二枚蹴り	にまいげり	(四つ身後) ⇩ P＋G		投げコンボ
掴み投げ	つかみなげ	⬂ P＋K＋G		下段投げ
褄取り	つまどり	P＋G	敵横	投げ
吊り落とし	つりおとし	P＋G	敵後ろ向き立ち	投げ
小股すくい	こまたすくい	P＋K＋G	敵後ろ向きしゃがみ	下段投げ
もろ差し	もろざし	⇦⇨ P＋G	この技から投げコンボ始動	キャッチ投げ
内無双	うちむそう	(もろ差し後) P＋G		投げコンボ
二丁投げ	にちょうなげ	(もろ差し後) ⇦P＋G		投げコンボ
蛙掛け	かわずがけ	(もろ差し後) ⬀ P＋G		投げコンボ
呼び戻し	よびもどし	(もろ差し後) ⇩ P＋G		投げコンボ
猫だまし	ねこだまし	P＋K＋G	開始1秒以内	キャッチ投げ
猫だまし	ねこだまし	⇩ P＋K＋G	開始1秒以内	キャッチ投げ
喉輪	のどわ	(鬼殺しヒット後) ⇨ P＋G		投げコンボ
播磨投げ	はりまなげ	(肘当てヒット後) ⇨⇦ P＋G		投げコンボ
浴びせ倒し	あびせたおし	⇨⇨ P＋G	壁が前	壁技
上手投げ	うわてなげ	P＋G	壁が背後	壁技
瓦砕き	かわらくだき	⬂ P P	敵ダウン中	ダウン攻撃
四股蹴り	しこ	⬂ K	敵ダウン中	ダウン攻撃

スキの少ない技を絡めて反撃を潰そう！



相手の反応が遅れたり、反撃技が出の遅ければ、相手の反撃を豪快に叩き潰して、髷龍で大ダメージ!!

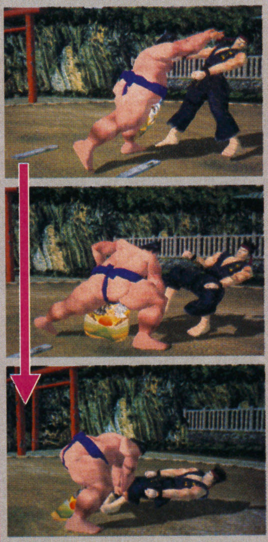
回避せずに正面から叩き潰すという荒技も。鐘突きから、先行入力気味に髷龍を繰り出すと、連係に

極端に硬直の少ない鐘突き。この技をガードさせた後にエスケープすると、回転系の攻撃以外は回避可能

TOKYO TAKAARASHI NOW!!

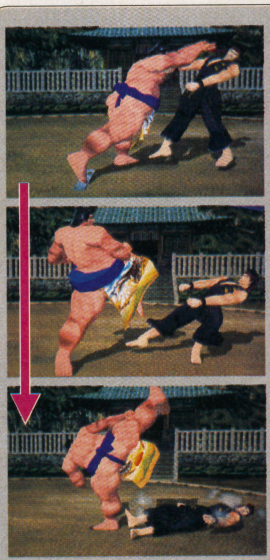
まず、使っている人が少ない。都内のアーケードに行っても見かける事は少ない。そんな中、鷹嵐で連勝しているプレイヤーを発見！　鬼殺しや鐘突きといったスキの少ない技を牽制に使いつつ、時折下段の露払いを混ぜる。起きあがり蹴りが決まった後は、キャッチ投げであるもろ差しを狙っていたのも印象的だった。

Ⓐ勝ち上げ→肘当て叩き



カチ上げた後に肘当てを決め、すぐに肘当て叩きまで派生させる。比較的拾いやすいので、肘当てを出すのが遅れても決まる事が多い

Ⓑ勝ち上げ→丸太膝→四股蹴り



こちらはカチ上げた後に丸太膝で拾い、ダウンしている相手に四股蹴りを決める。ダメージ量はデカイのだが、重量級には入らない

主力コンボ

スキの少ない勝ち上げで浮かせてコンボを叩き込もう。勝ち上げ後に決めるコンボは、肘当て叩きと丸太膝で拾った後に四股蹴りを決めるものの主に2つ。肘当て叩きは拾いやすいので比較的決めやすい。決めた後にダウン攻撃を狙うと空振りしやすいので狙わない方がいい。丸太膝で拾ってからダウン中の相手に四股蹴りで攻撃するコンボは、相手の体力を半分ほど減らせるので使用頻度は高い。ただし、重量級が相手の時は四股蹴りを避けられてしまうぞ。これらのコンボは鬼殺しがカウンターヒットして相手が浮いた時にも決めることができる。

NEWS

これが女優ローラ・ルイスの最新映像！

digital GIPS Vol.3 発売中 エクシング 1000円(込)

⇧ソフト発売まで待てない君も、動くローラ・ルイスが見られるぞ！

動作環境
●Windows95/3.1 ：CPU486以上、メモリ8MB以上、Windowsコンパチブルサウンドカード、倍速以上のCD-ROMドライブ、マウス、640×480ドット256色以上表示のVGAモニタが必要です（3万2000色推奨）。
●Macintosh ：CPU68L040以上推奨、漢字Talk7.1以上、Quick Time2.1以上（Power MacではQuick Time Power Plugが必要/Sound Manager/6MB以上の空きRAM容量ではPower Mac 10MB以上が必要）、倍速以上のCD-ROMドライブ、256色以上を表示できる13インチ以上のモニタが必要です（3万2000色推奨）。

10月21日、エクシングから発売されたCD-ROMマガジン「digital GIPS Vol．3」はもう読んだかな？

第1特集は「デジタルアイドルのフロンティア」。「本邦初のフィルム収録」という、『エネミー・ゼロ』の主演女優ローラ・ルイスが実際に動く映像を約10分にわたって収録しているんだ。WARP代表の飯野賢治氏のインタビュー、「デジタルアイドルの魅力」も見逃せないね。ほかにはサラ・ブライアントやハニーの秘蔵カット、FILLAのTVCFで有名なセクシーレンジャーなどなど。

第2特集「マジック ザ ギャザリングの世界」は、アメリカではプロツアーも開催されている、トレーディングカードゲーム「マジック ザ ギャザリング」の魅力を紹介。ほかにもTVCFでおなじみ「ツーカーズ特集」や「江戸前そばにこだわる」など、クロスカルチャーを標榜する同誌らしい特集がいっぱい。

全国の書店、パソコン店でただいま発売中だ。

セガサターン デジタル サーカスがやって来る！

セガサターン デジタル サーカス 11月9日～12月1日 セガ・エンタープライゼス

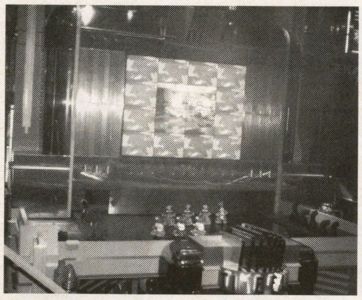
セガサターン・ファンの君、11月の週末は明けておかなくちゃ、ダメだぞ！ 11月9日～12月1日の各週末ごとに、全国主要7都市8会場で、まさにセガサターン・ファンのためのイベントが開催されるんだ。

その名も「SEGASATURN DIGITAL CIRCUS（セガサターン デジタル サーカス）」。年末から年始にかけて発売される、セガ・エンタープライゼスの新作ソフトが体験できる「タッチ&トライコーナー」、『電脳戦機バーチャロン』ゲーム大会、自動車などの豪華賞品が当たるプロモーションゾーン、など楽しいイベントの数々が君を待っているんだ。

これだけでもワクワクしてしまうのに、当時は各会場に本場ボリショイサーカスからミニサーカス団もやってきて、パフォーマンスを見せてくれるんだって。まるでカーニバルのような大騒ぎだろうね。

ゲームファンとしては、やはり気になるのは『電脳戦機バーチャロン』ゲーム大会かな。特に11月30日、12月1日の東京&大阪会場では、同ゲームの通信対戦ゲームも同時開催が予定されているというから、今から腕を磨いておいたほうがいいぞ。

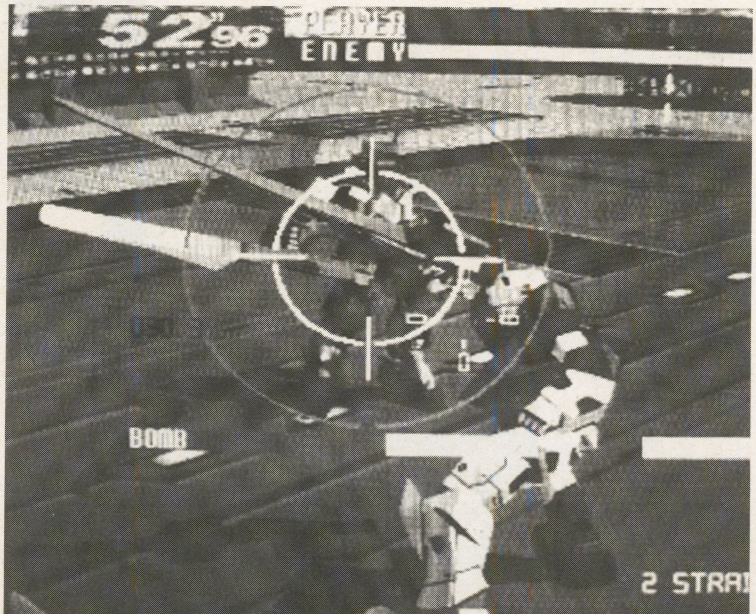
日程、開催会場については、別項に記載しておいたから、そちらを参考にしてくれ。詳しいことは、セガ エンタープライゼス お客様相談センター（TEL0120-012235）に問い合わせてみよう。時間は月～金曜日の朝10時～夕方17時（祝祭日を除く）。クリスマスプレゼントの下見に行くのもいいかもね。


⇧東京ジョイポリスが熱気に包まれる!?

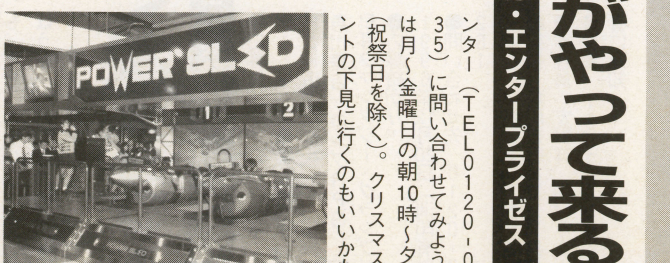
日程および開催地

●東地域
11月9日（土）10日（日）
ランドマークタワー ドッグヤードガーデン（横浜）
11月16日（土）17日（日）
新千歳空港ターミナルビル センタープラザ（札幌）
11月23日（土）24日（日） 東京ジョイポリス（東京）
11月30日（土）12月1日（日）
恵比寿ガーデンホール（東京）

●西地域
11月9日（土）10日（日） キャナルシティ（福岡）
11月16日（土）17日（日） 基町クレド（広島）
11月23日（土）24日（日） ナディアパーク（名古屋）
11月30日（土）12月1日（日） 梅田ステラホール（大阪）



⇧アーケード版でもわかるとおり、まさにロボットプロレス！ 大迫力の白兵戦だ



⇧デジタルサーカスも盛り上がるかな

©WARP/SEGA

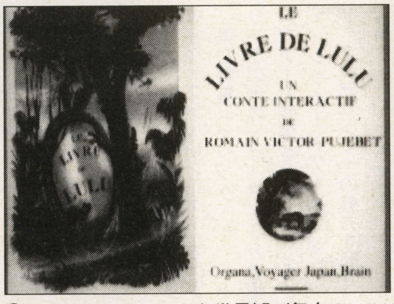
あなたのLULUを聞かせてください

LULU読書感想文コンクール　開催中〜1月20日　ブレインプロジェクト

11月1日、セガサターン版と同時に、プレイステーション版が発売される『LULU』の読書感想文コンクールが、1月20日まで行われているのを君は知っているかな?

主催のブレインプロジェクトによると、LULUに感動したユーザーがその感想や意見を送ってくるので、感想文コンクールという形で集めてみることを決めたんだそうだ。

応募資格は特になくて、性別・年齢の規定はないんだって。作品は1200字以内で未発表、オリジナルのもの。これを別項の応募規定に従って、コンクール事務局まで送ればいいんだ。最優秀賞は何と、パリ〜成田往復航空チケット（2名1組、1997年2月下旬〜3月下旬まで有効）！　優秀賞4名には、セガサターン2台、プレイステーション2台の中から1台が、佳作にはブレインプロジェクト新作ソフト各種が用意されている。



⬆ファンタスティックな世界観が舞台のLULU

応募方法は郵送はもちろん、ファクスや電子メールでもいいそうだから、文章に凝るタイプの人でも安心だね。せっかくの名文も、締切りに間に合わなくては、意味がないもの。入選発表は、来年2月に入選者への通知で行うそうだ。

遅くても冬休み中に書き上げれば十分に間に合うから、君もチャレンジしてみないか。

⬆画面写真は両方ともSS版の物。PS版の仕上がりに期待だね

●応募先
〒106　東京都港区元麻布3-1-34　カピラ麻布603
「LULU読書感想文コンクール」事務局
●応募規定　感想文に表紙をつけ、感想文の題名・郵便番号・住所・氏名・電話番号・年齢を必ず明記すること。
●応募締切り　1997年1月20日
●問い合わせ先　LULU読書感想文コンクール事務局
（TEL03-3713-0944）

最強競走馬決定戦、締切り迫る！

ウイニングカップ　開催中〜11月15日　光栄

光栄が競馬シミュレーションゲーム『ウイニングポスト2　プログラム'96』の発売に合わせて、最強馬決定戦「ウイニングカップ」を開催中なんだ。

参加方法はセガサターン版、プレイステーション版、スーパーファミコン版のうち好きなソフトを購入して、同梱された専用ハガキで申し込むというもの。購入ユーザーは専用ハガキに応募パスワードを記入して送り、日本中のライバル馬と対戦して最強馬を決定するというシステムなんだ。

⬆各馬いっせいにダッシュ、君の馬は勝ち抜けるのか！

各馬の距離適性に応じて、「1600m・芝」「2400m・芝」「3200m・芝」の3つの対戦レースが行われている。

各レースごとの優勝馬にはウイニングポストファン最大の名誉である、「伝説の称号」が贈られるとともに賞金10万円が。準優勝馬には、やはり各レースごとに賞金5万円ずつが贈られる。そして敢闘賞として、5000円相当の賞品が10名に用意されているぞ。

ウイニングカップの内容、経過、現在までの結果については、光栄が出している雑誌「DaGama」誌上でも連載中だから、詳しい情報が欲しい人は手に入れるか、光栄（TEL045-561-6861）に電話して聞いてみよう。

いずれにしても、締切りは11月15日と間近に迫っているから、まだ知らなかったウイニングポストファンも、すでに参加している君も急いだほうがいいぞ。君の名馬の実力を試してみないか。

⬆優勝馬には“伝説の称号”が与えられる

君の小説、漫画を今すぐ送ろう！

第2回早耳ファンタジー・グランプリ　募集中〜12月20日　東放学園

漫画家志望の君、小説家になりたいあなた、そんな人たちにグッドニュースだ。

東放学園が主催し、角川書店のコンプRPGが後援する「第2回早耳ファンタジー・グランプリ」に応募してみよう。募集しているのは、ファンタジーやゲームをベースにした小説や漫画。ジャンルは自由で「長編小説」「短編小説」「ストーリー漫画」「ギャグ漫画」の4つが求められている。

応募規定は、長編小説が400字詰め原稿用紙250〜350枚、短編小説が同40〜80枚でいずれも縦書き。ストーリー漫画はB4版用紙24・32・40枚のいずれか。ギャグ漫画は4・8・16枚のいずれかで、両漫画とも黒インクか墨汁を使用すること（文・セリフは鉛筆）。

いずれも原稿の最初に、概要を添付して、末尾にタイトル、氏名（ペンネームならフリガナ）、略歴を明記すること。応募資格は特にないから、君が考えるファンタジーを形にしてみよう。

●応募先
〒162　東京都新宿区本村町2-21　HJK市ヶ谷ビル
角川書店　コンプRPG「第2回早耳ファンタジー・グランプリ」係
●応募締切り　1996年12月20日（消印有効）
●問い合わせ先　0120-343-261
●主催　学校法人・東放学園
●後援　角川書店・コンプRPG
●審査員　友野祥、中村うさぎ
●発表　1997年3月下旬、当選者に通知

©KOEI

Weekly Information

今週のPick UP!

CD オウガバトルの交響曲バージョン!

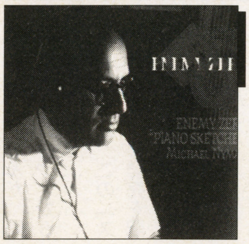
Ogre~GRAND REPEAT~ 発売中 データム・ポリスター 3000円(込)

スーパーファミコンソフトで大人気のシミュレーションRPG、『オウガバトル』のBGMを交響曲にアレンジしたアルバム。混成合唱まで加わっているから、オウガバトルのファンタスティックで壮大な世界観を追体験できること間違いなしだね。

使われているのは、『伝説のオウガバトル』と『タクティクスオウガ』のBGM。今回の交響曲バージョンは、既発売のオウガバトルBGM集とアレンジ・バージョン集にも負けないくらいのクオリティの高さで、高音質で聴きごたえあるサウンド作りを目指したそうだ。

アレンジはバイオリニストで作曲家でもある、篠崎正嗣氏が担当。篠崎氏はここ数年、ミュージカル「アニー」の音楽監督を務め、ゲーム関係でいえば、以前出た「ファイナルファンタジー ヴォーカルコレクションI・II」のアレンジも担当していた人なんだ。期待大だね。特に収録曲中「GRAND REPEAT」は、プレイステーション版とサガサターン版のテーマ曲としても使われる予定。一足先にCDで音から体験してみよう。

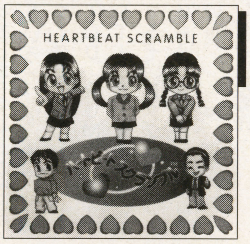
ピアノ・スケッチズ
マイケル・ナイマン



10月25日
キティエンタープライズ
1200円(込)

映画「ピアノ・レッスン」の音楽で知られるマイケル・ナイマン作曲・演奏による、セガサターン版ソフト『エネミー・ゼロ』のテーマ曲集。「ローラのテーマ」ほか3曲を収録する。

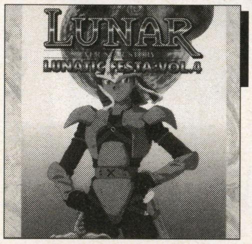
ハートビートスクランブル オリジナルサウンドトラック
イマジニア



11月1日
NECアベニュー
2500円(込)

セガサターン用恋愛シミュレーションゲームのオリジナルサウンドトラック。メイン楽曲をピックアップしてアレンジするとともに、白倉由美原作のオリジナル学園ミニドラマを収録。

LUNAR~SILVER STAR STORY~
ゲームアーツ



11月7日
ユーメックス
2800円(込)

メガCD用の、人気シリーズのセガサターン移植を記念して、TBS系で放送された全18話のラジオドラマのうち15~18話を収録した最終巻。イメージソングとオリジナルBGM。

ドラゴンクエスト伝説
エニックス

11月18日
ポリグラム
3500円(込)

「交響曲ドラゴンクエスト」I~IVから、「不吉な前兆」「エスケープ」など新曲4曲を含む全51曲を収録。作曲はもちろん、すぎやまこういち氏。指揮は国際的指揮者の小松一彦氏だ。

THE KING OF FITERS'96
SNK

11月21日
ポニーキャニオン
2500円(込)

SNKの格闘ゲームのイメージアルバム。元「超力戦隊オーレンジャー」のオーピングこと、さとう珠緒が歌う「サイコソルジャーK.O.F.Ver REMIX'96」ほか全10曲収録。

微熱
氷上恭子/アニメイトフィルム

11月21日
バンダイミュージックエンタテインメント
3000円(込)

デビュー時に今の小室哲哉氏のような連続メガヒットを記録した原田真二氏と、元アジャリの伊藤信雄氏が共同プロデュース。全10曲中聴き物は、やはり広東語で歌う「那一天」。

ツインビーPARADISE3 Vol.6
コナミレーベル

11月21日
キングレコード
3000円(込)

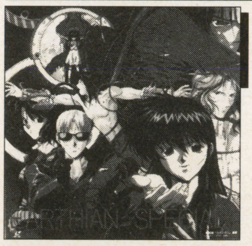
文化放送系で放送中のラジオドラマをCD化。第6話「蒼と灰色の空で」、「ツイパラ選挙管理委員会スペシャル」などを収録。初回特典で、スペシャルCDシングルが付く。

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す|
ヒューマン

11月21日
ポニーキャニオン
2500円(込)

サイトロン・ファンタスティック・キャラクター・シリーズの最新作。プレイステーション新作のイメージアルバムだ。ゲームの最大の特徴、召還バトルはどうイメージ化している?

アーシアンIII
高河ゆん/ユーメックス



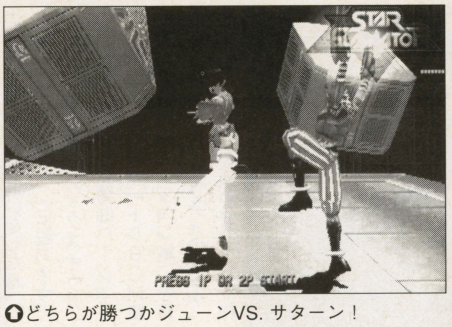
11月27日
ユーメックス
3000円(込)

9月に発売された、高河ゆん原作によるオリジナルビデオアニメのサウンドトラック。市原真紀が歌う主題歌とBGMを収録。これを聴けば、ちはやと影艶のように優しくなれるかな。

GOODS

PS版『スターグラディエイター』デモCDプレゼント

スターグラディエイター　10月25日　カプコン　5800円



⇧どちらが勝つかジューンVS. サターン！

プレイステーションファンの君は、今日が何の日かはもう知っているよね？　そうカプコンの対戦格闘ゲーム、スタグラこと『スターグラディエイター』（5800円）が発売されるのが今日なんだ。

スタグラといえば、業務用ゲームが有名だけど、プレイステーション版は「トレーニング」と「グループバトル」の2つの新モード追加が特徴なんだ。トレーニングは、プレイヤー本人が格闘テクニックを磨くために用意されたもの。プラズマコンボの練習も、思いっきり行えるぞ。

そしてグループバトルは、文字通り団体戦を楽しむモードなんだ。同数の対戦以外にも、1対3や2対5なんて変則マッチもOKさ。

ところでカプコンでは、この『スターグラディエイター』の発売を記念して、体験CD-ROMのプレゼントキャンペーンを行っているのは知っているかな？　デモムービーだから、ゲームプレイはできないけど、ハヤトやジューン、ビルシュタイン、ゴアが打つ蹴る、とガンガン動き回る大興奮の映像を収録したCD-ROMなんだ。

2万5000本が用意されているけど、大人気のゲームだから、手に入れ損なってしまう人もいるかもしれない。というわけで、本誌では、この『スターグラディエーター・デモムービーCD-ROM』30本をすばやくGET！　どーんと読者にプレゼントするぞ。スタグラファンの君、これはもう、はりきって応募するしかないね。

●読者プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
ファミマガWeekly編集部
「グッズ係」
※11月25日消印有効。
なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

今週のPick UP!

⇧デモCD-ROMを30名様にプレゼント

⇧宇宙最強戦士の座を手に入れるのは誰だ!?

"お菓子な"食品売り場で探せ！シレンを

風来のシレン　ラムネ
10月下旬　バンダイ　100円

⇧おにぎり型容器に塩ビ人形とラムネ菓子が

ゲームボーイ用ソフト『不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-』のお菓子が10月下旬、バンダイから発売されたぞ。

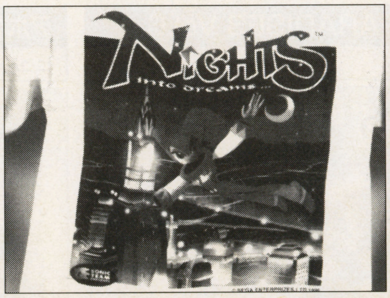
おにぎり型のパッケージの中に、ラムネ菓子と塩化ビニール製のオモチャとカード2枚が入っているんだ。オモチャは、シレンや仲間のキャラクタ、敵モンスター、武器・防具など10種類のうちの1セットが入っている。

この「風来のシレン　ラムネ」の発売を記念して、シレンのイラストをあしらったテレホンカード3枚を各1名様ずつにプレゼントするぞ値段も1個100円と手頃だから、全国のお菓子屋さんやスーパーマーケットなどでシレンを捜そう。

●読者プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
ファミマガWeekly編集部
「グッズ係」
※11月25日当日有効。
なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

ナイツTシャツを9名様にプレゼント！

ナイツTシャツ
非売品　セガ・エンタープライゼス



⇧ナイツTシャツを9名様にプレゼント！

エリオットとクラリスという主人公2人が、ナイトピアという夢の世界を舞台に不思議な冒険をくり広げるアクションゲームが『ナイツ』だ。

タイムアタックを極めたり、ナイトピアンを増やしたり、友達と競ったり、対戦モードで遊んだりと、多彩な楽しみ方ができるゲームとして、ファンの話題を独占したことは記憶に新しい。

セガソニック・チームの人たちが、ソニックを越えるキャラクタを作ろうと、キャラクタメイキングに時間をかけただけあって、ナイツは本当にカッコいい。そのナイツTシャツ（フリーサイズ）を9名の読者にプレゼントしちゃおう。ナイツファンのみんなふるって応募してね。

●読者プレゼント応募先
官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
ファミマガWeekly編集部
「グッズ係」
※11月25日当日有効。
なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

これで君のコスプレも完璧だ

聖エルミン学園制服ほか　コスチュームパラダイス　発売中　600〜4万9800円

漫画専門店「まんだらけ」のコスプレ店員はもう有名だけど、最近ではクラブでコスプレパーティが開かれたり、新宿にはコスプレ喫茶までできているというからオドロキだね！　深夜のおじさん系TVワイドショー「トゥナイト2」まで、特集を組んでしまうぐらいだから、コスチュームプレイはサブカルチャーの1つとして定着したんだろうね。

さて、そんなコスプレファンやゲームファンに朗報。コスチュームパラダイスが96オータムコレクションを発表したぞ。

まずプレイステーション用ソフト『女神異聞録〜ペルソナ〜』から、主人公たちが着ている、聖エルミン学園の男・女制服と学園ワッペン、校章がそれぞれ発売されたんだ。そして、サターン用ソフト『プリティークララ大作戦』からはプリンセス・クララとキララのコスチューム、ステッキが発売される。

いますぐ欲しいという人は、東京・渋谷のCOSPAショップ（TEL03-3770-3383）で取り扱っているし、地方の人には通販でも取り扱っているぞ。通販の場合は、コスチュームパラダイス（TEL03-3770-3699）に問い合わせてみよう。手作り派もいいけど、たまにはデザイナーズブランドもいいかもね。

⇧君も聖エルミン学園に入ろう

⇧これさえ着れば、あなたもプリティクララやキララになれる!?

価格表

『女神異聞録〜ペルソナ〜』

●聖エルミン学園男子制服……4万9800円（ジャケット、パンツ、ワッペン、校章のセット／S・M・L・XL）、同女子制服……3万9800円（ブラウス、スカート、ネクタイ、ベルト、ワッペン、校章のセット／S・M・L・XL）、同ワッペン……1980円、同校章……600円

『プリティークララ大作戦』

●クララコスチューム……3万4800円（帽子、ワンピース、グローブのセット／S・M・L）、クララステッキ……1万2800円、キララコスチューム……3万4800円（帽子、ワンピース、グローブのセット／S・M・L）、キララステッキ……1万2800円

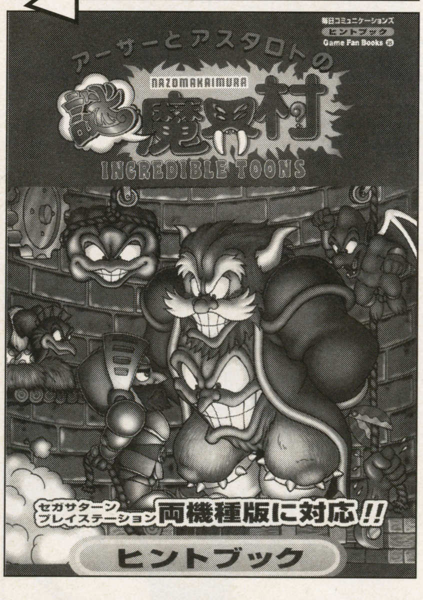
問い合わせ先：コスチュームパラダイス　TEL03-3770-3699（通販専用）

BOOK

謎を解き、でっかい花火を打ち上げろ!?

アーサーとアスタロトの謎魔界村公式ヒントブック　10月20日　毎日コミュニケーションズ　980円（込）

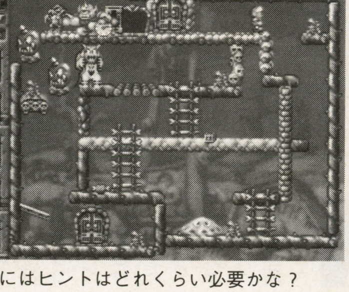
今週のPick UP!



アーケードに登場して約11年。何度も姿を変えて、みんなの前に現れたあの「魔界村」が、今度はパズルゲームになってやって来た！

大きく分けて3つの難度、ステージはレギュラー、ボーナス合わせて全100面。さらにゲームを難しく、そして面白くする71種類のアイテムが用意されている。この謎魔界村は、ほかのパズルゲームと違って、与えられたアイテムをそのまま使ってもクリア出来ないし、正解そのものがひとつとは限らないステージもある。だから発想と工夫しだいで、いくらでも楽しめるようになっているんだ。

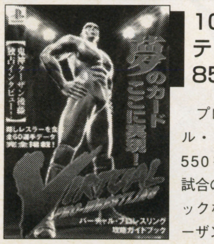
この本がヒントブックという形をとっているのも、まず1人でやってみてできなかったら、この本を見て何かをつかみ、また自分でやってみてと、本当にこのゲームを楽しんでもらうためなんだ。プレイステーションにも、セガサターンにも対応している、この本をそばに置いて、一番ベストなクリアを目指したり、逆に最も手間がかかるクリア法を捜したり、自分でデザインできるエディットモードに役立ててほしい。



⇧君にはヒントはどれくらい必要かな？

バーチャル・プロレスリング攻略ガイドブック

ティーツー出版



10月中旬
ティーツー出版
850円（込）

プレイステーション用ソフト『バーチャル・プロレスリング』の7つのモード、550を越える各レスラーの持ち技を紹介。試合の駆け引きや、見せるプロレステクニックなどを解説するとともに、"鬼神"ターザン後藤選手のインタビューも掲載だ。

サラブレッドブリーダーⅢ　公式ガイドブック

ヘクト監修

10月下旬
ゼスト
1200円（込）

スーパーファミコンの競争馬シミュレーションのなかでも、抜群の面白さを誇る『サラブレッドブリーダーⅢ』を徹底解説した公式ガイドブック。新設定の競馬データを始め、子馬の育成法やレースに向けた調整法などを幅広くサポート。

オウバードフォース　完全攻略ガイドブック

NTT出版

10月31日
NTT出版
1100円（込）

プレイステーション用ソフト『オウバードフォース』の公式ガイドブック。全ミッションのマップ攻略を中心に、ゲーム世界設定、ユニット・ウェポンデータを掲載。また3Dシミュレーション対応の基本戦術、応用戦術合わせて50種類などを解説する。

©ATLUS/CAPCOM

VIDEO

上海発ロンドン行き、恋愛冒険活劇!

マスターモスキートン VOL 1「倫敦大混乱!」 11月21日 日本コロムビア 4944円(込)

時は1920年代。第1次大戦終了後数年を経て、ローリングトゥエンティーズと呼ばれた頽廃と享楽の時代。主人公モスキートンは、ドラキュラ伯爵の3代目で、清帝国崩壊後の混乱打ち続く街、上海で「世界一ワガママな女」イナホと暮らしているのであった。

永遠の命が得られるという秘宝「Oパーツ」を探し続けるイナホは、イギリスにピラミッドが出現したとのニュースを聞くや、いやがるモスキートンを口説き落とし、急ぎグレート・バビロン(大魔都)こと、ロンドンを目指すのであった…というのが物語。どう面白そうでしょ?

もちろんこれは、富士見書房の「コミックドラゴンスペシャル」誌上で連載中の同名漫画のアニメ化なのは、みんな知っているよね。原作・脚本は、アニメ「NG騎士ラムネ&40」やセガサターン・ソフト「帝國華撃團サクラ大戦」のあかほりさとる氏、そして同じく原作のねぎしひろし氏が監督を務めるという原作ファンも納得の作品だ。配役は主人公モスキートンに子安武人、イナホ・ヒトメボレに今井由香が扮している。

原作と同じく、主人公の味方である使い魔の火炎魔人ホノオと冷凍雪女ユキ、敵役にはモスキートンの宿敵サンジェルマン伯爵や怪人ラスプーチンもしっかり登場するぞ。

そして12月21日には、巨乳妖怪ファラオ&スフィンクスが登場する、シリーズ第2弾「遊星浮遊(サテライト・フロート)」の発売も決定。

さらに、この、あかほり&ねぎしコンビ制作のビッグタイトルオリジナルビデオアニメ第一弾目に先駆けて、主題歌シングル「無敵のLOVE」、早版ビデオ「イナホに一目ボレ」が好評発売中。さァついに、全6巻にわたる、シリーズの幕開けだ。

今週のPick UP!

劇場版 ハーメルンのバイオリン弾き

11月21日
ポニーキャニオン
3800円(込)

原作はエニックス「少年ガンガン」誌連載のファンタジー漫画。そのTV放映開始を記念し、今夏の劇場公開版をビデオ化。魔族を倒すため旅を続ける主人公ハーメルは、いやいやながらも小国ティファーナの姫を救い出すはめに…。数々の罠をギャグでかわしつつ、ハーメルは真の敵を倒せるか!?

NINKU－忍空－11成ノ巻

11月21日
ポニーキャニオン
4800円(込)

TV版全12巻シリーズの11巻目。かつての仲間・黄純との友情を取り戻した主人公、風助ら一行は、帝国の支配者コウチン大僧正を倒すために帝都へ急ぐ。コウチンの検問をかわすため、風助の考えた作戦とは何と女装! 本編4本に加えオープニング、エンディング、次回予告までを完全収録。

ちびまる子ちゃん '90～92各 1～5

11月21日
ポニーキャニオン
各2800円(込)

アニメ版誕生10周年記念で、1990～92年放送の第1期シリーズから原作者自らが選んだ傑作集全15巻を発売。少女プティとまる子の友情を描いた感動編「まるちゃん南の島へ行く」や、シリアス編「永沢君の家、火事になる」などが再び見られる。当時のオープニング&エンディングも収録だ。

CINEMA

ザ・ファン

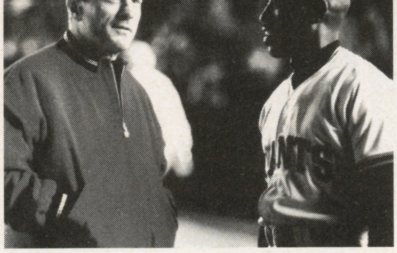
10月26日～公開、日本ヘラルド配給

監督トニー・スコット、脚本フォフ・サットン、製作ビル・アンガーほか、原作ピーター・エイブラハムズ、出演ロバート・デニーロ、ウェズリー・スナイプス、エレン・バーキン、カート・フラーほか。

数々のゲームソフトにもなっている野球だけど、今季は野茂のノーヒットノーラン達成や、「メークドラマ」など感動要素が一杯だったね。

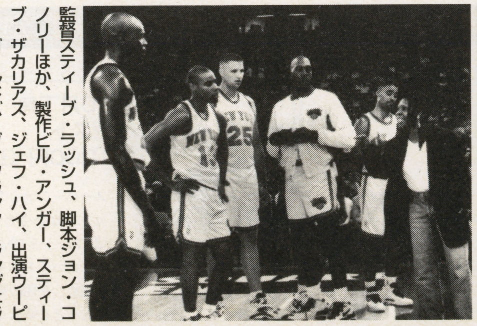
でも「ザ・ファン」はただの野球映画じゃないぞ。デニーロが演じるのは「タクシードライバー」「ケープ・フィアー」路線のサイコパス。スナイプス演じる大リーグ投手の子供を誘拐し、試合でホームランを打たなければ人質を殺すと脅迫するコワイ役。一本に野球物、アクション、サスペンスの要素が詰まった欲張りな映画。それが「ザ・ファン」だ。監督は「トゥルー・ロマンス」など、凝った映像のアクションには定評があるトニー・スコット。

日比谷スカラ座ほか、全国東宝洋画系で公開だ。



エディー 勝利の天使

11月2日～公開、日本ヘラルド配給



監督スティーブ・ラッシュ、脚本ジョン・コノリーほか、製作ビル・アンガー、スティーブ・ザカリアス、ジェフ・ハイ、出演ウーピー・ゴールドバーグ、フランク・ランジェラほか。

アトランタオリンピックで注目を集めたドリームチームの美技に酔った人や、漫画「スラムダンク」好きなどバスケファンにおすすめ。

丸の内ピカデリー2ほか、全国松竹洋画系で公開。

××××××××××××

2本の映画のポスター5枚(計10枚)を各1名様にプレゼント。

●プレゼント応募方法

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、
〒105東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
ファミマガWeekly編集部
「シネマ係」
※11月25日当日有効。
なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

任天堂ハードの専門誌

ファミマガ64

for SUPER FAMICOM GAME BOY Nintendo64

隔週金曜日発売

ＴＶゲーム専門誌の老舗！ 64ビットになってますますパワーアップして絶好調。もちろん、ゲームボーイ、スーパーファミコンの情報も網羅。どこまでも詳しい情報を読むならこの本だ

for SEGA SATURN GAME GEAR and ARCADE GAME

SATURN FAN

セガユーザーのための専門誌

隔週金曜日発売

セガマシーンに心酔するユーザーなら、この本を読まずにいられない！ 爆烈スクープと徹底攻略。セガゲームマスターになるための情報がもりだくさん。期待作続出のAM研・アーケード系新作の情報も追いかけます！

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

Timの雑誌でゲーム情報万全！

徳間書店インターメディア・刊行物のお知らせ

お問い合わせは 03(3573)8613[営業]までお願いします。

ますます広がるPSワールドを完全収録。レビューつきカタログページをはじめ、注目作を毎号追う巻頭ページなど、新作の動きがよくわかる。大量ソフトに流されているキミはこれを！

for PlayStation

PlayStation Magazine

隔週金曜日発売

プレイステーション専門誌

Virtual IDOL バーチャル・アイドル

声優と美少女キャラの情報が欲しいならこれ。完全月刊化でさらに情報充実。ラジオ・イベント情報、リリース予定満載

美少女キャラ&声優ひとりじめマガジン

毎月22日発売

Virtual IDOL バーチャル・アイドル RE★CO★MIX

ゲームアイドルひとりじめコミック

「ツイパラ」コミックをはじめオリジナル連載がいっぱい！ ゲーム画面からアイドルたちが誌面に飛び出す！

偶数月26日発売

Develo Magazine

偶数月8日発売

クリエイターを目指すキミへ

ＴＩＭのゲームクリエイタープロジェクト「でべろ」の情報が満載。注目のサターンＢＡＳＩＣほか、家庭用ゲームマシンでゲームを作ってみたいキミのためのテクニック＆ニュース雑誌

TVゲーム総合情報週刊誌 ファミマガWeekly と隔週刊専門誌の

スタッフ大募集

徳間書店インターメディア株式会社では、今年10月18日に、機種にとらわれずにゲームの情報を総合的に取り扱う週刊誌『ファミマガWeekly』を創刊いたしました。そこで、この週刊誌の編集に直接携わるスタッフのほか、隔週刊専門誌『ファミマガ64』『サターンＦＡＮ』『プレイステーションマガジン』の編集スタッフ及び営業スタッフを、大々的に募集いたします。チャレンジ精神あふれる人はとくに歓迎しますので、この機に、奮ってご応募ください。

【応募方法】
①履歴書（写真貼・希望職種明記）および②自己アピール文（800字以内）、経験者は③職務経歴書、を同封のうえ、11月1日(金)までに（当日消印有効）、下記の住所までお送りください。書類選考の上、面接日を連絡します。なお、応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

【勤務地】東京・新橋

【待遇・休日】交通費全額支給／完全週休二日制（土・日）、祝日

〒105　東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
NCC「採用FMW２係」TEL03-3573-8608

START

TVゲームが大好き
- NO → 今回は応募をご遠慮ください
- YES → 勤務時間が不規則な生活はイヤだ

勤務時間が不規則な生活はイヤだ
- YES → 外回りよりもデスクワーク中心の仕事がいい
- NO → TVゲーム記事の制作に携わった経験が豊富だ

外回りよりもデスクワーク中心の仕事がいい
- NO → 営業職の経験がある
- YES → 編集庶務アシスタント／広告営業アシスタント／出版営業アシスタント

営業職の経験がある
- YES → どちらかというと、ゲーム業界よりも出版業界に興味がある
- NO → 編集庶務アシスタント／広告営業アシスタント／出版営業アシスタント

どちらかというと、ゲーム業界よりも出版業界に興味がある
- NO → 広告営業嘱託社員
- YES → 出版営業嘱託社員

TVゲーム記事の制作に携わった経験が豊富だ
- YES → チームワークで仕事をするよりも、一人でコツコツと仕事をするほうが好きだ
- NO → 編集アシスタント

チームワークで仕事をするよりも、一人でコツコツと仕事をするほうが好きだ
- YES → 契約ライター
- NO → 嘱託社員編集者

広告営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。
【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／10:00～18:00)【資格】20歳～30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上

出版営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。
【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／10:00～18:00 ）【資格】20歳～30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上

編集庶務アシスタント
広告営業アシスタント
出版営業アシスタント

主な仕事はデスクワークで、それぞれ編集、広告営業、出版営業のサポートをしていただきます。具体的には、編集庶務ではプレゼントの発送や資料用ソフトの管理、広告営業では広告代理店との間での広告原稿のやりとり、出版営業では直接購読申込者への対応などをお願いしています。また、本人の希望があれば、社員の指導下で外回りの営業に携わってもらいます。
【時間】10:00～18:00【資格】18歳以上(高校生不可)【時給】1,070円以上、報奨金年２回

嘱託社員編集者

年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。各種社会保険は完備しています。
【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／11:00～19:00 ）【資格】20歳～30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上

契約ライター

業界最高水準との定評のある当社の原稿料で、記事を書いていただきます。現在他誌でご活躍の方も、軽い気持ちでご応募ください。なお、この職種にご応募の方は、実際にお書きになった記事のコピーを添付してください。

編集アシスタント

ゲームのテストプレイ、写真撮影、データ原稿の執筆、おつかい等、編集作業の一切を補助してもらう仕事です。経験をつめば、実力次第で（嘱託）社員への採用、また、ゲームライターとしての契約等の転身が可能です。ただし、締め切り前などには、徹夜で仕事をしてもらわなければならない場合もあり、体力のない人にはお勧めできません。
【時間】土・日・祝日を除く11:00～22:00の間で、1日に連続して5時間以上、1カ月に100時間以上勤務できる方【資格】18歳以上（高校生不可）【時給】940円以上（食事時間も支給）、報奨金年2回

超ウルトラテクニック

最新ゲームの秘密要素は、すべてここに集結！

発売されたばかりの『スターグラディエイター』から、早くもウルテクを掲載。このほかのラインナップも期待を裏切らないぞ。

ビルシュタイン&河童が登場!!

スターグラディエイター

PS

ボスのビルシュタインと、乱入キャラの河童を使用できるぞ。

アーケードモードのキャラ選択画面で、セレクトを押しながらカーソルをゴアに合わせる。そのままセレクトを押しながら×、○、×、○、□、□、□、△、△、△、×+○の順に押す。すると、ゴアの右側に矢印が表示されるので、方向キーの右を押すとビルシュタインが出現し、使用できるようになるのだ。さらに、このウルテクを実行したあと、同じキャラ選択画面でセレクトを押しながらカーソルをハヤトに合わせる。そのままセレクトを押しながら○、□、△、□、×、□、△、□、○、□、×+△の順に押そう。すると、ハヤトの左側に矢印が表示されるので、方向キーの左を押すと河童が出現する。各キャラの必殺技は下の表にまとめたとおりだ。なお、この2体をアーケードモードで出現させたデータをセーブすれば、他のモードでも2体を使えるようになる。

ビルシュタインの場合

⬇キャラ選択画面で、セレクトを押しながらゴアにカーソルを合わせる。そのままの状態でコマンドを入力しよう

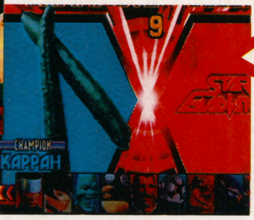
セレクトを押しながら×、○、×、○、□、□、□、△、△、△、×+○の順に押す

⬆ゴアの右側に矢印が出る。方向キーの右を押すとビルシュタイン登場

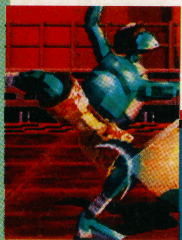
河童の場合

⬆ビルシュタインを使えるようになってから、セレクトを押しながらハヤトにカーソルを合わせる

セレクトを押しながら○、□、△、□、×、□、△、□、○、□、×+△の順に押す



⬇画面に表示された矢印のとおりに方向キーの左を押せば、河童が登場。でもグラフィックはキュウリだ…


⬆バトル時には、ちゃんと河童の姿だ

ビルシュタイン	
技名	コマンド
バーチカルソード	→+□
サイドソード	→+△
ボーウェルズブレイク	→+○
ペネトレイトソード	↘+□
グラウンドヘルウィンド	↘+△
センチビードキック	↘+○
スペースレンドソード	↓↘→+□
ブレイズソード	↓↑+□
ダブルブレイズ	↓↑+□、↓↑+□
ヘルウィンドソード	←→+△
デッドリートリプル	→+△、□、□
デススペルキック	ダークサイクロン中に○、○
デススペルソード	ダークサイクロン中に○、□
カラミティダイブ	浮遊中に□
フィアライズソード	走り中に□or△
スライドセンチビード	走り中に○
ダークサイクロン	後方の敵に○
ファイナルビルシュタイン	→↘↓↙←+□+△
消える	←+○
浮遊	○+×
空中横移動	浮遊中に×

※表中の必殺技コマンドは、すべてキャラが右を向いている場合のもので、左向きの場合は左右の入力が逆になる。そして、○、×、△、□は押すボタン、矢印は方向キーを入力する方向、+は同時押しを示している。また、2体を出現させるウルテクコマンドの+も同様に同時押しを示す。

河童	
技名	コマンド
土筆坊	→+□
露払い	→+△
枯れすすき	→+○
アメンボ突き	↘+□
草刈り	↘+△
蓮の葉蹴り	↘+○
因幡の白兎	←+□
もずのはやにえ	↓↘→+□
蝉時雨	↓↘→+□、□連打
蛙蹴り	↓↘→+□、○
夕立突き	→↘↓↙←+□連打
夕立一本釣り	→↘↓↙←+□連打、→+□
夕立露払い	→↘↓↙←+□連打、△
夕立蛙蹴り	→↘↓↙←+□連打、○
つむじ風	→↘↓↙←+△
鐘鳴らし	→→+○
夫婦蜻蛉	↓↙←+○
蚋の舞い	↘+○、←+○
河童駄駄っ子	→↘↓↙←+□+△
飛脚打ち	走り中に□or△
蚤蹴り	走り中に○、○
馬の嘶き	走り中に○+×
タガメ固め	敵がうつ伏せ中に足側→←+○
斜め前転	←→+○+×

©CAPCOM

ボスキャラで対戦

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

※画面写真はすべてPS版のものです。

PS SS

「ふたりでプレイ」モードで、ボスキャラを使って対戦できるウルテクが発見されたぞ。

まず、あらかじめ2P側にもコントローラを接続しておき、モード選択時に「ふたりでプレイ」を選ぼう。次に、「どの攻撃玉で遊びますか？」と表示されているときに、1P側の左と2P側の右を押しながら決定する。そして、「何回戦で遊びますか？（対戦回数）」と表示されているときに、1P側の上と2P側の下を押しながら決定しよう。すると、キャラ選択画面にボスキャラの3人（早乙女好雄、館林見晴、伊集院レイ）が加わり、使用可能になる。この3人はボスキャラだけあって、攻撃玉の送り込み方はかなり強力。よほど実力に差がないかぎりは、大きくハンデをつけるか超連鎖大合戦（ロボ作モード）でプレイしたほうが、公平な対戦になるぞ。

（神奈川県／ヘルメット）

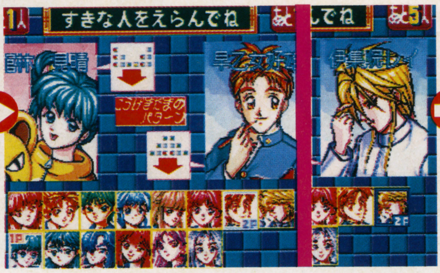
⬇攻撃玉は、どのタイプを選択してもOKだ

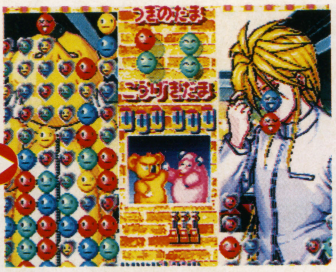
1P側の左と2P側の右を押しながら攻撃玉を決定する

⬆対戦回数も自由に設定してから、右の方法で決定しよう

1P側の上と2P側の下を押しながら対戦回数を決定する

⬇チョットいびつかな？　好雄、見晴、レイの3人が追加された、キャラクタ選択画面だ





⬆おそらく最強の伊集院。しかしまぁ勝っても負けてもキザなヤツだね

ポーカー必勝法

ホーンテッド　カジノ

SS

セクシーな妖女たちが登場する見た目とは裏腹に、ギャンブル部分はとても硬派な作りのこのゲーム。なかなか勝てずに破産続きの人も多いのでは？　そんな人はこのウルテクを試してみよう。

まず、ポーカーを始めてカードが配られたら、「RAISE UP」のあとに「CALL」を選び、カードチェンジのところまでゲームを進める。そのあとカードチェンジをして、2回目の「RAISE UP」になったら、Lを押してアイテムBOX画面を呼び出し、Rでキャンセルする。このとき、アイテムは使用してもしなくても、どちらでもかまわない。すると、左か右を押すことでまたカードチェンジができるようになっているのだ。このウルテクは何度でも使えるので、これを繰り返せば高い手役も思いのまま。さあ、今までの負け分を取り戻そう。

（鳥取県／高橋弘樹）

⬇最初のカードはこんな手。まったくそろっていない2枚でも余裕なのだ

⬆このアイテム画面を開くだけで、カード交換が何度でもできるぞ

⬇夢のロイヤルストレートフラッシュだってご覧のとおり。これでもう負け知らずだ

隠しマップで遊ぼう

伝説のオウガバトル

PS

短時間で派手な展開が楽しめる、隠しマップを楽しめるぞ。まず、タイトル画面で「New Game」を選ぶ。次に、オピニオンリーダーの名前を「ファイアクレスト」と入力しよう。そして、通常どおり設問に答えていき、ゲームを始めると、全体マップの右端に「ドラゴンズヘヴン」という隠しマップが現れるのだ。この隠しマップは単独で完結しており、専用のエンディングも用意されている。また、厳しい条件を必要とするクラスの、プリンセスやリッチといったキャラが初めから自軍にいるので、このマップで強さを試してみるのもいいだろう。

（石川県／小野田みさお）

⬆小文字が混じっているのでまちがえないように入力しよう

⬇新たな街を訪れるのは胸が高鳴るもの。ここでは何があるのか

⬆本編のゲーム終盤でなければ作れないクラスのキャラが続々と出現

⬇エンディングを見るかぎり、本編をプレイする前の体験版（？）的なシナリオだ

メインキャラ&ユキのステージセレクト

アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited　PS

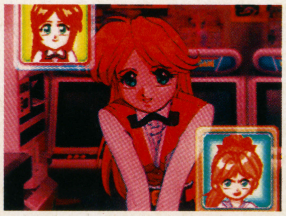
麻雀ゲームにはうれしい、ギャル満載のステージセレクトができるコマンドを教えよう。

タイトル画面で、上を押しながら○、×、□、△、○、×、□、スタートの順に押そう。入力に成功した場合は、「センキュー」という声がする。そのあと、メニューのステージセレクトを選ぶと、メインキャラのありす、つかさ、早苗、みるくの4人とスーチーユキモードのステージセレクトができるようになっている。ステージを選ぶときの操作方法は、画面に表示されているぞ。なお、このウルテクはディスク1でのみ使用することができる。

（埼玉県／伸吾）

ディスク1をセットして、タイトル画面が表示されたら入力しよう

上を押しながら○、×、□、△、○、×、□、スタートの順に押す



メインの4人とスーチーユキのステージセレクトが可能になるぞ

数あるステージの中から、好きなステージをすぐにプレイできる

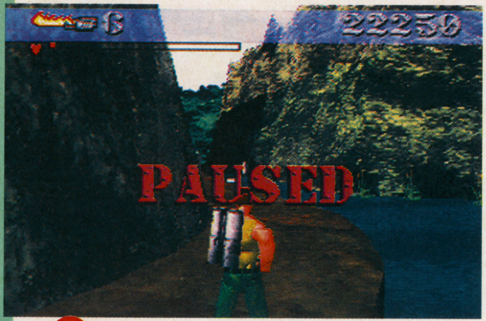
いつでも完全回復+武器入手

ローンソルジャー　PS

武器の弾数やダメージゲージを何度でも回復できる、クリアにはかかせないウルテクだ。

プレイ中いつでもいいから、スタートを押してポーズをかける。そこで、右、下、○、△、上、右の順に押したあと、再びスタートを押してポーズを解除しよう。入力が成功すると画面の中央にWEAPONSと表示されて、現在使用している武器の弾数、手榴弾の数、ダメージゲージがMAXまで回復する。さらに、バズーカとフレイムスローワーを持っていない場合は、コマンド入力によってこの2つの武器を手に入れられる。

（宮崎県／赤井哲哉）



ダメージを受けているし、弾数も少ない。こんな大ピンチのときは、スタートを押してポーズをかけよう

右、下、○、△、上、右の順に押す

バリバリだぜ

もう一度スタートを押してポーズを解除すると、このとおり回復している

URA OPTION1、2

闘神伝URA　SS

闘神奥義や究極宝技など、派手な必殺技が楽しい闘神伝を、さらに楽しくする「URA OPTION」を紹介しよう。特に、「URA OPTION2」は、空から石が降ってきたり、見えない壁でリングアウトがなくなったりと、違うゲームのような感覚でプレイできるのでお勧めだ。

（東京都／神田和宏）

URA OPTION

タイトル画面でXとLを押しながら「OPTION」を選ぶ。すると、いつもと違う「URA OPTION」モードになり、ゲーム中の効果音やBGMの音量を、細かく設定することができる。

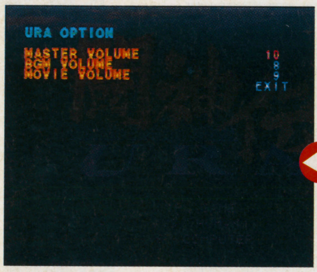
URA OPTION2

「PRESS START BUTTON」と表示されたタイトル画面で、次の4つのコマンドを順に入力する。①A、B、Z、X、Y、C。②A、Z、C、X、B、Y。③A、Y、C、X、B、Z。④A、X、Y、Z、C、B。それぞれのコマンドは、入力に成功すると「KO!」と声がする。こうしてすべてのコマンドを入力したら、Rを押しながら「OPTION」を選択しよう。すると「URA OPTION2」モードに入れるのだ。ここでは、画面のエフェクトを派手にしたり、ステージの床を滑りやすくしたりと、いつもと違う楽しい設定ができるので、派手な闘いを楽しめるのだ。

ちなみに、①〜③までコマンドを入力すると、ショウやヴァーミリオンなど4人の隠しキャラを使えるようになっているぞ。

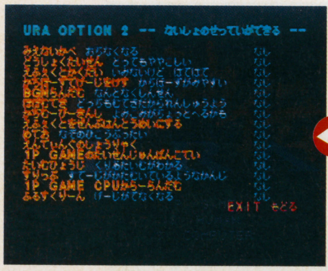
ここでXとRを押しながらOPTIONを選択すると…

XとLを押しながらOPTIONを選択する



これがURA OPTION。自分の好みにあった音量に設定できる

4つのコマンドを入力したあと、Rを押しながらOPTIONを選択する



ないしょの設定がこんなにいっぱい。中身は派手で楽しいモノばかり

©KONAMI・Societa-daikanyama・QUEST／Artdink・JALECO・Virgin Interactive Entertainment／Telstar Electronic Studios・TAKARA

一度のジャンプで大量得点

ウェーブレース64

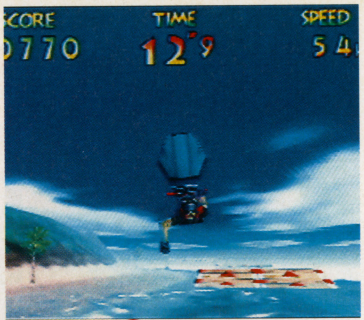
S F C

スコアアタックで、簡単に大量得点をたたき出すことができるウルテクを紹介しよう。

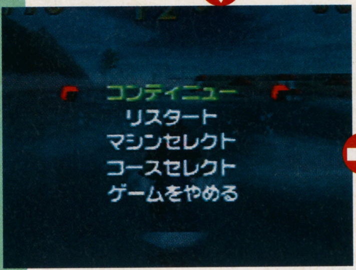
まず、どのコースでもいいからスコアアタックをプレイする。次に、波かジャンプ台でアクロバットをして得点が入るようにしよう。そして、着水と同時にスタートボタンを押してポーズをかけるのだ。このあと、ポーズを解除してゲームを再開したときに、得点が表示されなければ成功。ジャンプ中のアクロバットで得点が入らないようにして、アクロバットのサマーソルトをするかゴールインすると、3000～2万5000ポイントくらいの得点が入るぞ。

ちなみに、ポーズを解除してからサマーソルトかゴールインするまでのあいだの時間が長いほど、得点が高くなる。また、このあいだにジャンプなしで出せるバックワードなどのアクロバットをしても得点は表示されないが、そのあとでサマーソルトかゴールインしたときに入る得点は高くなるぞ。

（京都府／香山宏明）



↓ジャンプ中にアクロバットをして、得点が入るようにするのだ



↑着水と同時に、スタートボタンを押してポーズをかけると…

↓ジャンプ中に出した、アクロバットの得点が入ってないぞ!?

↑ジャンプ中のアクロバットを出さずにゴールイン

どーんと大量得点

↑アクロバット1回で、1万ポイント以上入った

ミュージック モード

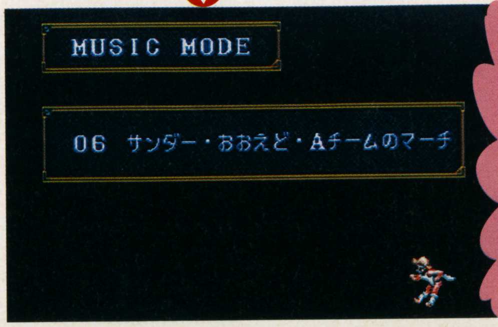
伝説のオウガバトル

P S

ゲーム中に使われている24曲のBGMを、自由に聴くことができるウルテクだ。まず、タイトル画面で「New Game」を選択する。次に、オピニオンリーダーの名前を「MUSIC/ON」と入力しよう。しばらく待つと、ウォーレンから質問される画面にならず、「MUSIC MODE」と表示された画面に切り替わる。このモードでは、上下で曲番を選択して、○で演奏、×で停止する。また、L1とL2とセレクトとスタートを同時に押すと、タイトル画面に戻る。なお、ステレオ・モノラルの切り替えはできない。

（北海道／相沢啓介）

↑入力するとCD読み込みのために若干待たされる。リセットしないように



↑24曲のBGMを聴くことができる。おちゃらけた曲名が多いので、見るだけでも結構楽しいぞ

妖精もノッてる♪

あんさつけんが大増殖

ウイザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～

S F C

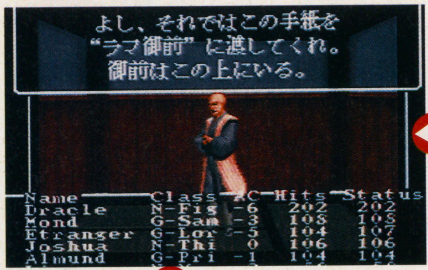
だれでも装備できる強力な武器「あんさつけん」が、たくさん手に入る方法を教えよう。

まず、神器を1つも入手していない状態で不動の塔のシュゲンに2度会い（2Fの北13・東13と、3Fの北12・東10）、さらに赤ん坊に会って（1Bの北3・東20）アイテムの「ひょうへきぎょく」を入手する。次に、再度シュゲンに会って（3Fの北13・東12）アイテムの「みっしょ」を手に入れてから、4Fのラマ御前に会おう。すると、「あんさつけん」が手に入る。以上の手順を何度も繰り返すと、「あんさつけん」を何個でも増やすことができるぞ。

（青森県／男鹿則男）

不動の塔の、シュゲンと赤ん坊のイベントをクリアする

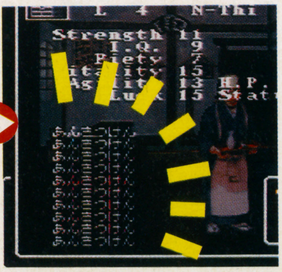
↓再度シュゲンに会い「みっしょ」を手に入れて、ラマ御前の待つ4Fへ…



↑ラマ御前から、「あんさつけん」を入手

何度も繰り返すと…

↓こんなにたくさんの「あんさつけん」が！ 全員に装備させよう



連続でジャラマーを呼び出す

大貝獣物語Ⅱ　SFC

まず、すけっとのジャラマーを仲間にできるところまでゲームを進める。次に、ジャラマーを呼び出して敵を出現させなくする。そして、ジャラマーの術の効果が切れたら、回復アイテムのシェルハウスを使おう。すると、通常なら宿屋に泊まるまで再び呼び出せないはずのジャラマーを、連続で呼び出すことができるのだ。この手順を繰り返せば、敵と遭遇せずに進めるぞ。なお、シェルハウスはHPとMPが満タンの状態では使えないので、必ずHPかMPを消費させてから使うこと。また、ダンジョン内ではセーブポイントでしかシェルハウスを使えないぞ。

（鹿児島県／鈴木妙子）

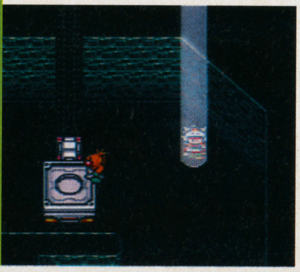
⬆ジャラマーを呼び出して、術の効果が切れるまで歩き続ける

⬇効果が切れたらシェルハウスを使う。そして、ジャラマーを呼ぶと…

⬆宿屋に泊まってないのに、ジャラマーが再び登場！　術をかけてくれるのだ

ダンジョン内では

⬇セーブポイントでシェルハウスを使えば、ジャラマーを呼び出せるぞ



プロテクターマンの面セレクト

GAMEWARE Vol.3　SS

プロテクターマンのタイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右の順に押して、STARTとEXITの文字が点滅したら、表のボタンを押してゲームを始めよう。ボタンに対応した面からゲームが始まるぞ。また、このコマンドを入力してゲームを始めた場合、ゲーム中にZボタンを押すと、いきなりボス戦になるのだ。

（神奈川県／青木修）

面	押すボタン
1	A
2	B
3	C
4	Lとスタート
5	Rとスタート

プロテクターマンのタイトル画面で、上、上、下、下、左、右、左、右と入力したあと、上の表のボタンでゲームを始める

⬇なんの苦労もなく、最終面からゲームスタート。もちろん他の面からも自由にスタートできるぞ

各面のゲームが始まってからZを押す

いきなりボス戦！

⬅これがラスボスだ。Zボタンは各面のステージが完全に始まってから押す

元さんの華麗な舞

ストリートファイターZERO2　SS

冷徹無情な暗殺者の元が、実はお茶目な性格だったことが判明。まずはバーサスモードかトレーニングモードで、元の同キャラ対戦を始めよう。パンチボタン3つを同時に押して流派を喪流に切り替えたら、パンチボタンを連打して必殺技の百連勾を出す。そのあと、すばやく別のパンチボタンを連打すると、元さんが華麗なポーズで静止するのだ。これは必見！

（福岡県／城島稔）

こいつはいかすぜ！

⬆とても愉快なポーズの元さん。タイミングによっていろんなポーズを披露してくれるぞ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金と図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクと併せて送ってくれ。

技ランク	賞金
★★★★	金壱万円也
★★★	金五千円也
★★	金三千円也
★	千円分の図書券

あて先はこちら……………………………

〒980
仙台市青葉区二日町6-7　TIM FMW編集部ウルテク係
FAX　022-213-7535

©Nintendo・QUEST／Artdink・Four Winds Software／Sir-tech Software／ASCII・HUDSON SOFT／BIRTHDAY・GE／SEGA・CAPCOM

N'T ARC THE LAD
成長したアークに会おう。
プレイステーションの大ヒットRPG、
その完結編がいよいよやってくる。「アーク ザ ラッド II」。
世界の大きさ、システム、ストーリー構成、
ビジュアルシーン、「II」は、「I」のすべてを上回る。
大きく成長したアークに、会おう。
Arc The Lad II
アークザラッドII
TM
光と音のRPG［アークザラッドII］
11月1日発売！
標準価格5,800円（税抜）SCPS 10026
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
「アーク ザ ラッド」ダブル購入キャンペーン！ キャンペーン期間中に「アーク ザ ラッド」と「アーク ザ ラッド II」をダブル購入した方から抽選で1000名様に「キャラクターカードカレンダー（14枚セット）」をプレゼント。官製ハガキに両ソフトの帯のバーコードを貼って、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をご記入の上、下記あて先までご応募ください。なお当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。
●期間：1996年11月1日（金）～12月25日（水） ●あて先：〒107 東京都港区赤坂8-1-22 赤坂王子ビル6F （株）ソニー・コンピュータエンタテインメント販売企画部「アーク」係 ●締切：1996年12月25日（水）当日消印有効
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
ARC THE LAD II IS

「デジタル・エンターテインメント」のソフトからハードまで

〈E3〉で、一挙にすべてを興奮体験。

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO TOKYO '96

「テレバード」
artwork by Hiroshi Yoshii

この秋いよいよ、E3/Tokyo '96開催。

知る人ぞ知る、
エンターテインメント系
ソフト&ハードの世界最大の祭典、
E3(Electronic Entertainment Expo)。
この夏、アメリカで第2回が開催され、
多くの熱い話題を集めたこの一大イベントが、
いよいよ日本初開催。家庭用ゲーム機及び
パソコン用の最先端のゲーム、エデュテインメント、
インターネット関連などのソフト&ハード全般、
さらに周辺機器や書籍、関連サービスなどまで、
まさに「デジタル・エンターテインメント」のオンパレード。
この秋、ゲームやエンターテインメント系は、〈E3〉体験なしでは語れない。

幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
1996年11月2日(土)・3日(日)・4日(月)(振替休日)
＊1996年11月1日(金)特別招待日(一般・18歳未満の方のご入場はできません。)

■開催時間 10:30〜17:00(最終日は16:30まで)
●入場料(消費税込み)大　人/1,000円
小学生/500円
未就学児/無料
※小学生以下は、保護者同伴が必要となります。

11月2日(土)
ディズニーのソフトの制作について
ディズニー・インタラクティブ
エデュテインメント&マルチメディア担当上級副社長/Steve Fields氏講演(予定)

エデュテインメントソフトの
一大体験コーナー
“キッズウェアパーク”
開設いたします

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 TOKYO '96

INFOTAINMENT WORLD　IDG WORLD EXPO　テレビ朝日

■IDGワールドエキスポ/ジャパンインターネット情報サービス
http://shop.fsi.co.jp/IDG

●主催 INFOTAINMENT WORLD社、IDGワールドエキスポ/ジャパン、朝日新聞社、テレビ朝日
●企画運営 IDGワールドエキスポ/ジャパン、徳間書店インターメディア
※E3は米国INFOTAINMENT WORLDのライセンス(日本においてはIDGワールドエキスポ/ジャパン)により企画・運営されています。

■お問い合わせ先
●E3/Tokyo '96 統括事務局…IDGワールドエキスポ/ジャパン内:Tel 03-5276-3751　Fax 03-5276-3752

Reader's Review & Research

読者ゲーム評&リサーチ

読者からソフトの評価を募集し掲載するこのコーナーの第2回目は、なんと…。

ランキング特別企画

本来ならば、P121にある読者ゲーム評が始まるのですが、創刊号で募集したハガキは11月29日号に掲載するため、今回も専門誌からのデータを分析しました。題して…。

サターンFAN
PlayStation Magazine
ファミマガ64

ジャンル別トップ20!!

このデータは、サターンで94年11月22日～96年9月27日までに発売されたソフトと、プレイステーションで94年12月3日～96年9月20日までに発売されたソフト、スーパーファミコンとニンテンドウ64で96年12月1日～96年9月5日までに発売されたソフトを元に集計しました。10種類のジャンルのうち、スポーツはトップ30、パズルはトップ10です。

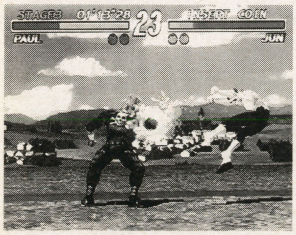
格闘アクション　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	バーチャファイター2	セガ	95.12/1	SS	27.46	4.79	4.42	4.57	4.54	4.74	4.41	1
2	バーチャファイター	セガ	94.11/22	SS	26.58	4.52	4.39	4.09	4.31	4.64	4.64	5
3	鉄拳2	ナムコ	96.3/29	PS	26.48	4.57	4.32	4.61	4.31	4.56	4.11	6
4	鉄拳	ナムコ	95.3/31	PS	25.07	4.29	4.01	4.35	4.08	4.31	4.03	27
5	ヴァンパイアハンター	カプコン	96.2/23	SS	24.83	4.58	4.04	3.94	4.21	4.22	3.84	29
6	ストリートファイターZERO2	カプコン	96.9/14	SS	24.64	4.45	3.86	4.17	4.12	4.26	3.78	32
7	バーチャファイター　リミックス	セガ	95.7/14	SS	24.61	4.20	3.89	4.65	4.17	4.13	3.56	35
8	ストリートファイターZERO2	カプコン	96.8/9	PS	24.60	4.44	3.96	4.16	4.05	4.23	3.76	37
9	ストリートファイターZERO	カプコン	95.12/22	PS	24.43	4.36	4.04	4.19	4.06	4.21	3.57	39
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	96.3/28	SS	24.39	4.42	3.94	3.86	4.00	4.25	3.90	43
11	ファイティングバイパーズ	セガ	96.8/30	SS	24.26	4.17	3.77	4.01	4.09	4.18	4.04	49
12	ストリートファイターZERO	カプコン	96.1/26	SS	23.89	4.28	3.86	4.10	4.09	4.09	3.46	61
13	ドラゴンボールZ　Hyper　Dimension	バンダイ	96.3/29	SFC	23.56	4.35	3.78	3.84	3.81	3.89	3.90	74
14	X-MEN	カプコン	95.11/22	SS	23.45	4.20	3.71	3.94	4.00	3.93	3.67	79
15	TOBAL　No.1	スクウェア	96.8/2	PS	23.26	3.87	3.48	4.16	3.80	3.84	4.11	87
16	闘神伝2	タカラ	95.12/29	PS	23.09	4.48	3.75	3.87	3.63	3.75	3.61	98
17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	96.6/28	PS	22.90	4.24	3.78	3.83	3.72	3.93	3.40	114
18	バーチャファイターキッズ	セガ	96.7/26	SS	22.89	4.51	3.62	3.68	3.87	3.63	3.57	115
19	新機動戦記ガンダムW	バンダイ	96.3/29	SFC	22.88	4.28	3.77	3.74	3.77	3.72	3.60	117
20	闘神伝	タカラ	95.1/1	PS	22.73	4.21	3.61	3.70	3.68	3.71	3.82	134

あいかわらずの強さを誇る格闘の双璧

1位の『バーチャファイター2』から16位の『闘神伝2』までは、総合順位でもすべて100位以内に入っているという好成績。今までに格闘アクションはかなりの数のタイトルが発売されているがどれも高く評価されている。やはり格闘アクションの人気はまだまだ衰えそうもない。ランキング上位にあるものは2Dより3Dのものが多い。やはり3Dのほうがユーザーの受けがよく2D格闘アクションの限界を感じざるをえない。

またアーケードで人気があったタイトルは、移植後もその勢いを持続する傾向にあるようだ。現時点においても『バーチャファイター』と『鉄拳』の両者の得点を抜くものは存在していない。これから発売を控える『スターグラディエイター』と『ブシドーブレード』がどう評価されるのか注目されるところである。



ボールの拳がジュンにクリーンヒット。アクの強いキャラクタたちを使い、見事に成功した良作

アキラと舜帝の激しい攻防。アーケードの『バーチャ3』ではさらに美しいグラフィックに進化している

©SEGA・㈱ナムコ

アクション　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	スーパーマリオ64	任天堂	96.6/23	N64	25.97	4.66	4.40	3.86	4.11	4.51	4.43	11
2	NiGHTS　into　dreams…	セガ	96.7/5	SS	25.54	4.51	4.20	4.10	4.23	4.03	4.47	21
3	Jumping　Flash！2　アロハ男爵大弱りの巻	SCE	96.4/26	PS	25.12	4.57	3.96	4.40	4.05	4.05	4.09	26
4	Jumping　Flash！	SCE	95.4/28	PS	24.57	4.34	3.79	3.88	3.91	4.13	4.51	38
5	ガーディアンヒーローズ	セガ	96.1/26	SS	23.92	4.21	3.78	3.93	3.85	4.03	4.11	60
6	星のカービィ　スーパーデラックス	任天堂	96.3/21	SFC	23.56	4.27	3.95	3.87	3.80	3.87	3.80	74
7	ロックマンX3	カプコン	96.4/26	SFC	23.39	4.18	3.70	3.58	3.94	4.15	3.85	83
8	がんばれゴエモン　きらきら道中	コナミ	95.12/22	SFC	23.32	4.20	3.77	3.67	3.78	4.01	3.88	86
9	機動戦士ガンダム	バンダイ	95.12/22	SS	23.26	4.39	3.81	3.67	3.56	4.00	3.83	87
10	スーパーボンバーマン4	ハドソン	96.4/26	SFC	23.17	4.23	3.55	3.84	3.94	4.00	3.61	95
11	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	95.7/28	SS	23.10	4.26	3.91	4.11	3.78	3.49	3.55	97
12	ボンバーマンコレクション	ハドソン	96.7/21	GB	22.61	3.98	3.79	3.85	3.85	3.56	3.56	140
13	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	94.7/19	SS	22.35	4.32	3.81	4.18	3.66	3.16	3.23	156
14	モグラ～ニャ	任天堂	96.7/21	GB	22.09	3.88	3.58	3.61	3.59	3.85	3.59	171
15	3×3EYES～獣魔奉還～	バンプレスト	95.12/22	SFC	22.07	4.07	3.68	3.61	3.64	3.50	3.57	174
16	サターンボンバーマン	ハドソン	96.7/19	SS	22.06	3.96	3.29	3.55	3.89	4.01	3.35	176
17	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3	カプコン	95.12/8	SFC	21.73	4.18	3.45	3.00	4.00	3.64	3.45	199
18	クロックワークナイト　～ペパルーチョの福袋～	セガ	95.12/15	SS	21.62	4.10	3.62	3.60	3.44	3.52	3.33	210
19	カービィのブロックボール	任天堂	95.12/14	GB	21.42	3.75	3.33	3.25	3.67	4.08	3.33	230
20	ファイナルファイト　タフ	カプコン	95.12/22	SFC	21.21	3.86	3.36	3.34	3.66	3.66	3.32	249

いかにハードの性能を活かしきるかがカギ

アクションゲーム部門は『スーパーマリオ64』が熱中度で大差をつけて1位を獲得。N64の立ち上げ役という大役を見事に果たしてのけた。2位、3位は『NiGHTS』と『Jumping Flash!』とどちらも次世代機を代表するソフトがランクイン。

ほかのジャンルに比べスーパーファミコンやゲームボーイのソフトが目につくことからもわかるように、操作性など基本的なことさえ押さえてあれば、少ない容量でも面白さは十分に伝わるのがアクションゲーム。それだけに、次世代機の持つ高い性能を活かしきるのが難しいところでもある。そうしたハードルを見事にクリアしたのが上位3本。なかでも『スーパーマリオ64』は特筆すべきデキだといえるだろう。

シリーズものと移植作際立つ3D視点のゲーム

トップに輝いたのは、アーケードからの移植作の3Dガンシューティング『バーチャコップ』。熱中度の4・46は、バーチャガンによる銃撃が評価を高めたようだ。また、銃同梱と3位のソフト単体とでは操作性と熱中度に差があるが、これはパッドによる操作が影響したと思われる。

2位と4位は、ドラゴンに乗って敵を攻撃する『パンツァードラグーン』シリーズの2作。3D視点のシューティングだが、続編の『ツヴァイ』は、ルート分岐やドラゴンの成長などのシステムが追加されている。評価点では、操作性の向上が特筆すべき点としてあげられる。

全体としては、アーケード版からの移植作にオリジナル要素を追加したソフトが多く、家庭用のみのソフトは3Dタイプのものが多い。

シューティング　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	バーチャコップ（バーチャガン同梱）	セガ	95.11/24	SS	25.81	4.38	4.03	4.16	4.35	4.46	4.42	14
2	パンツァードラグーン　ツヴァイ	セガ	96.3/22	SS	25.56	4.47	4.33	4.21	4.12	4.18	4.25	19
3	バーチャコップ（ソフト単体）	セガ	95.11/24	SS	25.19	4.34	4.12	4.10	4.00	4.24	4.39	25
4	パンツァードラグーン	セガ	95. 3/10	SS	24.50	4.34	4.28	3.97	3.60	3.96	4.35	39
5	レイヤーセクション	タイトー	95.9/14	SS	24.30	3.89	4.04	4.20	4.17	4.24	3.76	46
6	エースコンバット	ナムコ	95.6/30	PS	24.27	3.85	4.13	4.07	3.92	4.35	3.95	48
7	出たなツインビーヤッホー！　DELUXE　PACK	コナミ	95.9/29	PS	24.18	4.46	4.20	4.19	4.03	3.82	3.48	51
8	ダライアス外伝	タイトー	95.12/15	SS	24.15	4.00	4.16	4.04	4.18	4.20	3.57	52
9	GUNGRIFFON　The　Eurasian　Conflict	ゲームアーツ	96.3/15	SS	23.83	4.23	3.87	4.03	3.42	4.11	4.17	63
10	実況おしゃべりパロディウス	コナミ	95.12/15	SFC	23.47	4.25	4.04	3.57	3.81	3.91	3.89	78
11	極上パロディウスだ！　DELUXE　PACK	コナミ	95.5/19	SS	23.44	4.43	4.06	4.01	4.02	3.67	3.25	81
12	グラディウス　DELUXE　PACK	コナミ	96.3/29	SS	23.14	3.69	4.23	4.13	4.02	3.78	3.29	96
13	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	バンダイ	96.9/20	SS	23.02	4.21	3.54	4.15	3.64	3.82	3.66	103
14	キリーク・ザ・ブラッド2　KILEAK,The　BLOOD2	SME	95.12/29	PS	22.93	3.97	4.08	3.83	3.62	3.75	3.68	109
15	出たなツインビーヤッホー！　DELUXE　PACK	コナミ	95.9/29	SS	22.87	4.37	3.91	3.95	3.76	3.56	3.32	119
16	極上パロディウスだ！　DELUXE　PACK	コナミ	94.12/3	PS	22.85	4.18	4.18	3.93	3.81	3.52	3.23	123
17	超兄貴～究極…男の逆襲～	日本コンピュータシステム	96.3/29	SS	22.82	4.45	3.91	3.55	3.45	3.09	4.36	127
18	SEGA　AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	96.9/27	SS	22.82	3.76	4.06	3.91	3.67	3.94	3.48	127
19	SEGA　AGES／スペースハリアー（ミッションスティック同梱限定版）	セガ	96.7/19	SS	22.31	3.56	3.83	3.95	3.75	3.67	3.55	160
20	ガンバード	アトラス	95.12/15	SS	22.21	4.08	3.54	3.56	3.89	3.77	3.38	164

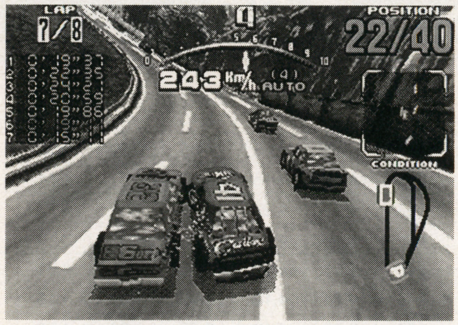
スポーツ　トップ30

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	デイトナUSA	セガ	95.4/1	SS	26.15	4.18	4.55	4.55	4.25	4.58	4.18	9
2	リッジレーサー	ナムコ	94.12/3	PS	25.87	3.98	4.58	4.44	4.31	4.46	4.10	13
3	リッジレーサー　レボリューション	ナムコ	95.12/3	PS	25.80	4.13	4.40	4.47	4.36	4.50	3.94	15
4	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	96.9/20	SS	25.79	4.28	4.33	4.44	4.29	4.46	3.99	16
5	ワールドスタジアムEX	ナムコ	96.7/26	PS	24.30	3.99	4.00	4.20	4.07	4.25	3.79	46
6	ESPN　StreetGames	SCEI	96.5/24	PS	24.11	4.04	3.45	3.96	4.04	4.29	4.33	53
7	ビクトリーゴール'96	セガ	96.3/29	SS	24.05	4.23	3.95	4.12	3.84	4.13	3.77	55
8	実況パワフルプロ野球3	コナミ	96.2/29	SFC	24.00	4.22	3.94	4.09	3.83	3.97	3.96	56
9	F-1　Live　Information	セガ	95.11/2	SS	23.71	3.78	4.04	3.88	3.80	4.06	4.15	66
10	新日本プロレスリング闘魂烈伝	トミー	95.9/29	PS	23.63	4.21	3.56	3.94	3.85	4.07	4.00	69
11	実況パワフルプロ野球'96　開幕版	コナミ	96.7/19	SFC	23.45	4.17	3.83	3.84	3.88	3.99	3.75	79
12	ビクトリーゴール	セガ	95.1/20	SS	23.38	3.87	3.95	3.92	3.96	4.07	3.62	84
13	ハイパーオリンピック　イン　アトランタ	コナミ	96.6/28	PS	23.24	3.63	3.50	3.95	3.86	4.31	3.99	91
14	BOXER'S　ROAD	NEW	95.9/8	PS	23.19	3.81	3.01	4.14	3.38	4.33	4.52	93
15	スーパーファミスタ5	ナムコ	96.2/29	SFC	23.04	3.89	3.71	3.98	3.95	3.82	3.68	102
16	スーパーファイヤー　プロレスリングX	ヒューマン	95.12/22	SFC	23.00	3.97	3.54	3.66	3.92	4.08	3.82	105
17	デカスリート	セガ	96.7/12	SS	22.86	4.10	3.28	3.85	3.77	4.14	3.72	121
18	グレイテストナイン'96	セガ	96.7/19	SS	22.71	3.73	3.67	4.04	3.81	3.99	3.48	136
19	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	96.5/24	PS	22.52	4.01	3.88	3.92	3.62	3.59	3.50	146
20	Jリーグエキサイトステージ'96	エポック社	96.4/26	SFC	22.47	3.63	3.62	3.70	3.82	4.12	3.58	149
21	NBAパワーダンカーズ	コナミ	95.12/22	PS	22.45	4.02	3.57	3.69	3.81	3.86	3.50	151
22	チョロQ	タカラ	96.3/22	PS	22.41	3.97	3.52	3.76	3.55	3.92	3.69	152
23	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	コナミ	95.7/28	SS	22.33	4.14	3.65	3.77	3.51	3.79	3.46	158
24	SEGA　AGES／アウトラン	セガ	96.9/27	SS	22.30	3.53	4.47	4.18	3.87	3.69	3.24	161
25	スマッシュコート	ナムコ	96.9/6	PS	22.18	3.69	3.38	3.78	3.78	4.00	3.55	166
26	Destruction　derby	SCE	96.2/9	PS	22.15	3.42	3.52	3.53	3.29	4.00	4.39	167
27	Total　NBA'96	SCEI	96.7/5	PS	22.06	3.75	3.64	3.80	3.51	3.78	3.58	176
28	ファイヤープロレスリング　アイアンスラム'96	ヒューマン	96.3/15	PS	22.00	3.82	3.57	3.77	3.57	3.75	3.52	179
29	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	セガ	95.5/26	SS	21.93	3.61	3.53	3.85	3.53	3.86	3.55	183
30	パイロットウィングス64	任天堂	96.6/23	N64	21.70	3.63	3.68	3.29	3.52	3.80	3.78	202

業務用の爽快感でレースゲームが上位

野球からプロレスまで、幅広いジャンルがひしめくスポーツゲーム部門で、上位を独占したのは『デイトナUSA』や『リッジレーサー』といったレースゲーム。次世代機の性能の高さを世に知らしめた業務用からの移殖作だ。

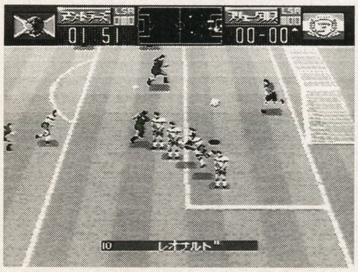
ハードの計算処理能力が向上したことに加え、コースや車がすべてポリゴンでつくられているがゆえに、従来はできなかったスピード感を実現したソフトたちだ。ただ、大型筐体で稼動していたものを家庭用に移植する際、問題になるのが操作方法。ゲームセンターでやり込んだユーザーのほとんどは、できるならば「方向キー」ではなく「ハンドル」でプレイしたいと思うところ。これに応えたのがセガの「レーシングコントローラ」とナムコの「ネジコン」。移殖度の高さだけに満足せず、こうした形でユーザーのニーズに応えたことも、これらのソフトの成功の要因といえるだろう。ソフトだけでなく、コントローラなどの操作系も着実に進歩している。



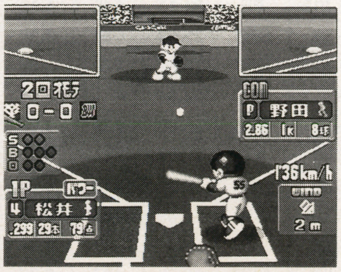
3種類のコースで飛ばせる。デイトナUSAは業務用からの移植作

老舗の強みか!? 野球がサッカーに勝利

スポーツの両横綱といえば野球とサッカー。TVの視聴率では野球に軍配があがったが、ゲームの世界でもそれは変わらないようだ。5位の『ワールドスタジアムEX』と7位の『ビクトリーゴール,96』の点差は0・25。キャラクタでは『ビクトリーゴール』のほうが勝っているのだが、操作性と熱中度で差をつけられた。野球ゲームの老舗『ファミスタ』がハードの性能を活用して進化した以上、当然の結果か。スーパーファミコンにおけるサッカーゲームの代名詞とも言える『Jリーグエキサイトステージ,96』は20位と低位置で、熱中度こそ高いもののシリーズ物ゆえにオリジナリティで点を下げ、さらにはCD-ROMとの音質の差も響いたようだ。N64での発売が期待される1本である。



『ワールドスタジアムEX』は、従来の『ファミスタ』よりも立体感が出た



Jリーグ全16チームが参加している人気シリーズの第3弾。当然選手も実名だ

©SEGA・㈱ナムコ・エポック社／小学館プロダクション

シミュレーション　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	95.10/13	PS	27.36	4.83	4.47	4.47	4.43	4.74	4.42	2
2	ときめきメモリアル～forever with you～デラックス版（及びスペシャル版）	コナミ	96.7/19	SS	26.28	4.71	4.24	4.21	4.33	4.60	4.19	7
3	ファイアーエムブレム　聖戦の系譜	任天堂	96.5/14	SFC	25.55	4.43	4.28	4.40	4.02	4.34	4.09	19
4	魔装機神	バンプレスト	96.3/22	SFC	25.34	4.51	4.29	4.24	3.79	4.36	4.15	23
5	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	96.1/26	PS	24.80	4.60	4.29	4.05	3.95	4.26	3.65	29
6	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	95.9/22	SS	24.34	4.37	3.94	3.95	3.82	4.37	3.88	44
7	ダービースタリオン96	アスキー	96.3/15	SFC	23.81	4.02	4.05	3.57	3.96	4.30	3.92	63
8	メルティランサー	イマジニア	96.3/22	PS	23.66	4.51	3.88	3.81	3.77	3.81	3.88	66
9	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	95.10/27	SS	23.57	4.52	3.72	3.63	3.76	4.15	3.78	72
10	バハムートラグーン	スクウェア	96.2/9	SFC	23.49	4.17	4.04	3.47	3.69	4.05	4.07	76
11	三国志Ｖ	光栄	96.9/27	SS	23.41	4.10	4.10	3.20	3.82	4.38	3.79	81
12	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	セガ	96.3/15	SS	23.34	3.87	3.76	4.50	3.76	4.00	3.46	84
13	刻命館	テクモ	96.7/26	PS	23.26	3.70	3.89	3.86	3.34	4.03	4.44	86
14	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	コナミ	96.2/9	SFC	23.25	4.35	3.73	3.58	3.65	4.06	3.88	89
15	SDガンダム　GNEXT	バンダイ	95.12/22	SFC	22.93	4.11	3.67	3.52	3.79	3.99	3.85	108
16	アクアノートの休日　MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク	96.7/19	PS	22.86	3.85	3.79	3.76	3.67	3.76	4.03	120
17	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	セガ	96.2/23	SS	22.84	3.65	3.41	3.64	3.63	4.12	4.39	124
18	太閤立志伝II	光栄	96.2/23	PS	22.69	4.08	3.74	3.36	3.59	3.92	4.00	136
19	卒業II　ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	95.8/11	SS	22.66	4.48	3.59	3.51	3.72	3.93	3.43	137
20	ファーランドストーリー2	バンプレスト	95.12/22	SFC	22.56	4.15	3.62	3.62	3.59	3.87	3.72	142

他を寄せつけない恋愛ものの強さ

『ときめきメモリアル』強しの一言に尽きるランキング結果である。今後このタイトルを抜くものが登場するのか不安なほどの強さである。

一方硬派系シミュレーションとして名を馳せた『ワールドアドバンスド大戦略』と『三国志Ｖ』も高い評価を得ている。どちらもパソコンで多くのユーザーを魅了してきたシリーズの作品であり、「次世代機」に移植されてからも幅広い層に支持されているようだ。

また13位の『刻命館』はトラップシミュレーションという新しい分野を開拓し、それが見事に功を奏したようだ。ただ2作目につながらなければ意味がないので大いに期待をしたい。

このジャンルではSFC有利

ロールプレイングのジャンルではいまだにスーパーファミコン勢が強い。これはいわゆる「次世代機」からは突出した作品が出ていないからであろう。しかしその中にあって『女神転生』シリーズは2作ともランキング入りするという健闘ぶりを見せている。特に4位の『女神異聞録PERSONA』は従来のメガテンフリークのみならず、一般のユーザーにも受け入れられたようである。19位にはゲームボーイで唯一ポケットモンスターがランク入りしており、その人気のほどがうかがえる。

今後「次世代機」から大作と呼ばれる作品も発売を控えているので、それらがどこまで上位に食い込めるかを楽しみに待っていよう。

特に、スクウェアがPSで発売する『ファイナルファンタジーⅧ』の評価はいろいろな意味で興味深いものがある。

ロールプレイング　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	ドラゴンクエストVI　幻の大地	エニックス	95.12/9	SFC	26.62	4.52	4.52	4.04	4.35	4.58	4.22	4
2	スターオーシャン	エニックス	96.7/19	SFC	26.16	4.67	4.37	4.22	4.13	4.42	4.35	8
3	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ	95.12/15	SFC	25.77	4.58	4.46	4.05	4.05	4.29	4.35	17
4	女神異聞録PERSONA～ペルソナ～	アトラス	96.9/20	PS	25.75	4.53	4.48	4.15	3.67	4.51	4.41	18
5	幻想水滸伝	コナミ	95.12/15	PS	25.41	4.56	4.23	4.03	3.97	4.39	4.23	23
6	魔法騎士レイアース	セガ	95.8/25	SS	24.86	4.65	4.15	4.44	3.85	4.08	3.70	28
7	真・女神転生　デビルサマナー	アトラス	95.12/25	SS	24.69	4.15	4.11	4.12	3.77	4.33	4.21	31
8	スーパーマリオRPG	任天堂	96.3/9	SFC	24.68	4.43	4.14	4.12	3.82	4.02	4.16	32
9	ドラゴンフォース	セガ	96.3/29	SS	24.61	4.53	3.93	4.19	3.77	4.20	4.00	35
10	ポポロクロイス物語	SCE	96.7/12	PS	24.11	4.46	4.10	4.04	3.70	4.03	3.78	53
11	ルドラの秘宝	スクウェア	96.4/5	SFC	23.94	4.00	3.99	3.97	3.80	3.96	4.23	59
12	天外魔境ZERO	ハドソン	95.12/22	SFC	23.89	4.02	3.80	3.96	3.73	3.99	4.39	61
13	不思議のダンジョン2　風来のシレン	チュンソフト	95.12/1	SFC	23.64	4.11	3.84	3.71	3.86	4.16	3.96	68
14	トレジャーハンターG	スクウェア	96.5/24	SFC	23.59	4.33	3.88	3.67	3.67	3.99	4.05	72
15	KING'S FIELD II	フロム・ソフトウェア	95.7/21	PS	22.95	3.61	3.85	3.64	3.52	4.16	4.17	107
16	大貝獣物語II	ハドソン	96.8/2	SFC	22.91	4.19	3.76	3.64	3.67	3.89	3.78	113
17	リグロードサーガ	セガ	95.7/21	SS	22.89	3.90	3.77	3.86	3.37	3.88	4.10	115
18	KING'S FIELD III	フロム・ソフトウェア	96.6/21	PS	22.81	3.52	3.94	3.80	3.49	4.17	3.89	129
19	幕末降臨伝ONI	バンプレスト	96.2/2	SFC	22.78	4.07	3.77	3.45	3.74	3.86	3.89	131
19	ポケットモンスター	任天堂	96.2/27	GB	22.78	4.03	3.47	3.75	3.72	3.91	3.90	131
19	ビヨンド　ザ　ビヨンド	SCE	95.11/3	PS	22.78	3.88	3.85	3.87	3.55	3.81	3.82	131

アドベンチャー　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	サクラ大戦	セガ	96.9/27	SS	27.30	4.88	4.60	4.42	4.26	4.67	4.48	3
2	BIO　HAZARD	カプコン	96.9/22	PS	26.02	4.39	4.54	4.47	3.46	4.52	4.63	10
3	ポリスノーツ	コナミ	96.1/19	PS	25.43	4.56	4.38	4.18	4.00	4.34	3.97	22
4	野々村病院の人々	エルフ	96.4/26	SS	24.63	4.63	3.79	4.05	4.04	4.26	3.86	34
5	ポリスノーツ	コナミ	96.9/13	SS	24.42	4.28	4.26	4.26	3.94	4.09	3.59	42
6	同級生if	NECインターチャネル	96.8/9	SS	24.35	4.74	3.78	3.84	3.84	4.30	3.84	44
7	Dの食卓	アクレイムジャパン	95.7/28	SS	23.99	4.38	4.41	3.31	3.44	4.22	4.23	58
8	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	96.3/1	SS	23.21	4.34	4.02	3.74	3.57	3.70	3.84	92
9	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	セガ	94.12/2	SS	23.02	4.01	4.23	3.46	3.84	3.62	3.86	103
10	SNATCHER（スナッチャー）	コナミ	96.2/16	PS	22.98	4.21	3.98	3.85	3.63	3.90	3.41	106
11	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	95.7/28	SS	22.95	4.47	3.61	3.86	3.82	3.59	3.61	107
12	天地無用！　～登校無用～	エクシングエンタテインメント	96.9/13	PS	22.62	4.41	3.91	3.44	3.76	3.56	3.53	139
13	ZORK　I	翔泳社	96.3/15	SS	22.57	3.57	4.43	3.71	3.00	3.71	4.14	142
14	SNATCHER（スナッチャー）	コナミ	96.3/29	SS	22.40	3.95	3.68	3.69	3.59	4.03	3.47	153
15	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	96.4/5	SS	22.35	4.36	3.36	3.74	3.46	3.88	3.56	156
16	トワイライトシンドローム～究明編～	ヒューマン	96.7/19	PS	22.32	3.80	3.83	3.83	3.43	3.80	3.63	159
17	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	96.8/9	SS	22.05	4.49	3.82	3.56	3.42	3.49	3.26	178
18	卒業～クロスワールド	イースリースタッフ	96.6/28	PS	21.90	4.45	3.70	3.21	3.46	3.65	3.43	186
19	月花霧幻譚～TORICO～（げっかむげんたん～トリコ～）	セガ	96.6/28	SS	21.76	4.04	3.82	3.39	3.33	3.59	3.59	198
20	MYST	サン電子	94.11/22	SS	21.56	3.27	3.72	3.51	3.50	3.70	3.87	214

新感覚のソフト2本が上位に。注目ジャンル？

アドベンチャー部門で首位に輝いたのは、発売されたばかりの『サクラ大戦』。アニメのようなストーリーと藤島康介デザインによるキャラクタに圧倒的な支持が集まった1本である。2位の『BIO　HAZARD』はサバイバルホラーと銘打たれたアクション要素の強いアドベンチャー。3位に入った『ポリスノーツ』が比較的オーソドックスなつくりなのに対して、新しい感覚をもった作品が1位、2位を獲得している。インタラクティブムービーというものの可能性を示した『Dの食卓』も7位にランク。映画のように『見せる』ストーリー展開と、プレイヤーが参加することで初めて成り立つゲームとが、どこまで融合するかがカギだった。ソフトの大容量化にともなって、次々と新しい可能性が拓かれているこのジャンル。これからに注目したい。

美少女麻雀ゲームランキングを独占

テーブルゲームでは美少女キャラクタが登場する麻雀ゲームがランキングのほとんどを占めるという結果になった。なかでもダントツの強さを誇ったのが『アイドル雀士スーチーパイ』シリーズ。プレイステーションとセガサターンの2機種あわせて5本もランクインしてきた。18歳未満禁止のサターン版が、ソフトな表現のPS版を押さえて1位にランクされた。男性ユーザーの正直な気持ちの現れなのだろう。それ以外で強かったのがボードゲームの『SUPER桃太郎電鉄DX』。キングボンビーなど愉快なキャラクタが、日本中を駆け巡る、年末年始の定番ソフトともいえる作品。昨年の発売でもその人気は衰えていない。

テーブル　トップ20

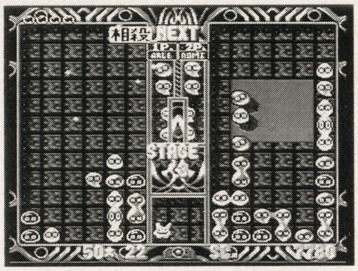
順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	96.4/26	SS	24.25	4.63	4.07	3.83	4.03	3.95	3.75	50
2	アイドル雀士スーチーパイII　Limited	ジャレコ	96.9/20	PS	24.00	4.65	3.92	3.96	3.92	3.92	3.62	56
3	SUPER桃太郎電鉄DX	ハドソン	95.12/8	SFC	23.19	3.98	3.72	3.68	3.94	4.15	3.72	93
4	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ	カゼ	95.6/23	SS	23.09	3.79	4.10	3.80	4.00	3.83	3.57	98
5	2度あることはサンドアール	CRI	96.4/5	SS	23.09	4.08	3.67	3.77	3.76	3.80	4.01	98
6	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	95.3/24	PS	22.54	4.29	3.70	3.65	3.74	3.64	3.52	145
7	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	96.5/17	SS	22.37	4.26	3.63	3.33	3.88	3.82	3.46	155
8	スーパーリアル麻雀PV	セタ	95.5/26	SS	22.12	4.48	3.49	3.19	3.83	3.85	3.26	169
9	花札グラフィティー　恋々物語	アイマックス	96.5/10	PS	22.08	3.96	3.46	3.50	3.75	3.83	3.58	173
10	新フォーチュンクエスト　食卓の騎士たち	メディアワークス	96.6/21	PS	21.96	4.34	3.51	3.49	3.47	3.58	3.57	181
11	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	95.2/24	SS	21.80	4.27	3.59	3.36	3.64	3.67	3.28	193
12	DX人生ゲーム	タカラ	95.12/15	SS	21.80	4.03	3.52	3.64	3.50	3.75	3.36	193
13	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	95.11/24	SS	21.63	4.14	3.50	3.44	3.70	3.59	3.25	208
14	SEGA　AGES／宿題がタントアール	セガ	96.5/24	SS	21.52	3.66	3.28	3.90	3.54	3.70	3.44	218
15	アイドル雀士スーチーパイ　REMIX	ジャレコ	95.9/29	SS	21.27	4.25	3.48	3.34	3.49	3.48	3.23	243
16	大爆笑人生劇場　～ずっこけサラリーマン編～	タイトー	95.12/29	SFC	21.21	3.74	3.35	3.35	3.65	3.64	3.48	249
17	本家　SANKYO　FEVER　実機シミュレーション	DEN'Z	95.6/10	SFC	20.96	3.32	3.44	3.32	3.8	3.60	3.48	271
18	スーパートランプコレクション2	ボトムアップ	96.7/19	SFC	20.8	3.55	3.45	3.45	3.42	3.51	3.42	305
19	ときめき麻雀グラフィティ　～年下の天使たち	ソネット・コンピュータエンタテインメント	96.5/3	SS	20.79	3.77	3.21	3.49	3.59	3.31	3.44	305
20	ヴィクトリーゾーン2	SCE	96.9/20	PS	20.64	3.18	3.91	3.64	3.27	3.36	3.27	325

パズル　トップ10

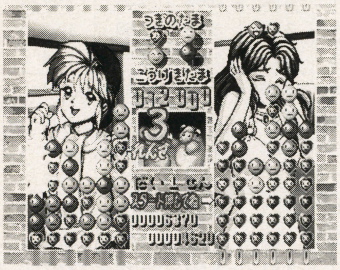
順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	す～ぱ～ぷよぷよ通	コンパイル	95.12/8	SFC	23.77	4.32	3.75	3.91	4.02	4.16	3.61	65
2	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	94.12/9	PS	23.56	4.39	3.87	3.86	3.84	4.06	3.54	74
3	進め！　対戦ぱずるだま	コナミ	96.3/1	PS	22.93	4.12	3.60	4.04	3.99	3.87	3.31	109
4	す～ぱ～ぷよぷよ通　リミックス	コンパイル	96.3/8	SFC	22.92	4.23	3.70	3.84	3.87	3.85	3.44	112
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	96.9/27	SS	22.85	4.36	3.80	3.70	3.80	3.93	3.26	123
6	す～ぱ～ぐっすんおよよ2	バンプレスト	96 5.8/11	SFC	22.14	4.18	3.57	3.61	3.51	3.63	3.63	168
7	す～ぱ～なぞぷよ通　ルルーの鉄腕繁盛記	コンパイル	96.5/24	SFC	21.86	3.99	3.64	3.56	3.71	3.64	3.33	189
8	パズルボブル2X	タイトー	96.7/26	SS	21.80	3.77	3.36	3.57	3.73	3.86	3.50	193
9	マジカルドロップ2	セガ	96.9/27	SS	21.50	3.88	3.27	3.23	3.65	3.92	3.54	222
10	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	95.7/7	PS	21.40	3.47	3.38	3.68	3.75	3.74	3.38	231

対戦が熱い!?「落ちもの」が全盛

パズルゲームのほとんどを占めたのは「落ちもの」といわれるタイプのゲームだ。そのなかで人気を二分している『ぷよぷよ』シリーズと、『ぱずるだま』シリーズが、3本ずつランクインしている。そなかでも健闘したのが、『す～ぱ～ぐっすんおよよ2』。ブロックをうまく積んで、キャラクタを出口へと連れて行くゲームだ。それぞれの評価項目を見てみると、評価点で高めなのがキャラクタ。ゲーム性とともに、パズルにとって重要な要素であるといえる。



➡必殺の魔法で消される「ぷよぷよ」は人気者



➡連鎖時のキャラクタの反応もゲームの楽しみのひとつ

ETC　トップ20

順位	ゲーム名	メーカー名	発売日	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ	総合順位
1	ときめきメモリアル　プライベートコレクション	コナミ	96.4/26	PS	25.97	4.74	4.32	4.54	4.19	4.05	4.13	11
2	NOël	パイオニアLDC	96.7/26	PS	24.43	4.70	3.73	3.90	3.44	3.99	4.67	40
3	プライベートコレクション～ポリスノーツ～	コナミ	96.2/9	PS	23.63	4.02	3.97	4.16	3.59	3.98	3.91	69
4	デザエモン十（プラス）	アテナ	96.5/24	PS	23.06	3.66	3.78	4.07	3.63	3.90	4.02	101
5	RPGツクール2	アスキー	96.1/31	SFC	22.88	3.88	3.73	3.56	3.66	3.95	4.10	117
6	ナムコミュージアムVol.2	ナムコ	96.2/9	PS	22.87	4.01	3.81	4.26	3.64	3.85	3.30	119
7	ナムコミュージアムVol.3	ナムコ	96.6/21	PS	22.83	3.92	3.77	4.09	3.73	3.82	3.50	126
8	太陽のしっぽ	アートディンク	96.4/26	PS	22.79	4.08	3.36	3.55	3.47	3.76	4.57	130
9	ナムコミュージアムVol.1	ナムコ	95.11/22	PS	22.51	3.91	3.56	4.18	3.65	3.74	3.47	147
10	桃太郎コレクション	ハドソン	96.8/9	GB	21.72	3.81	3.49	3.60	3.72	3.72	3.37	201
11	ナムコギャラリーVol.1	ナムコ	96.7/21	GB	21.70	3.71	3.55	3.74	3.53	3.78	3.40	202
12	ライフスケイプ　生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	96.1/26	PS	21.49	3.93	3.57	3.71	3.21	3.07	4.00	223
13	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	96.5/31	PS	21。28	3.95	3.41	3.35	3.39	3.51	3.67	242
14	EMIT　Vol.3～私にさよならを～	光栄	95.4/1	SS	21.19	4.00	3.88	2.75	3.38	3.69	3.50	251
15	サウンドノベルツクール	アスキー	96.5/31	SFC	21.15	3.10	4.08	3.34	3.17	3.62	3.83	255
16	音楽ツクール“かなでーる”	アスキー	96.4/12	SFC	21.04	2.88	3.99	3.58	3.14	3.65	3.82	264
17	EMIT　Vol.2　～命がけの旅～	光栄	95.4/1	SS	20.94	4.00	3.78	2.67	3.28	3.39	3.83	275
18	パペット　ズー　ピロミィ	ヒューマン	96.2/16	PS	20.83	4.00	3.25	3.00	3.33	3.08	4.17	298
19	バーチャ　フォト　スタジオ	アクレイムジャパン	96.3/1	SS	20.68	3.64	2.96	3.18	3.50	3.54	3.86	318
20	スタジオP	アジェンダ	96.8/23	PS	20.60	3.38	3.25	3.38	3.31	3.31	3.97	334

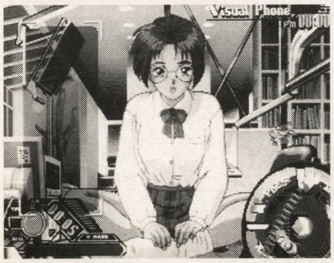
ジャンルにとらわれない良作群

最近はジャンルにとらわれない新しい発想のゲームが、次々と発売されている傾向がある。

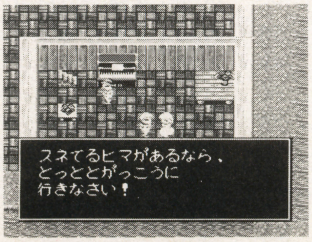
たとえば2位にランキングされている『NOëL』などが良い例だ。これはどのジャンルにも属さない新感覚のゲームとして多くのユーザーに認知された。アドベンチャー部門の『ときめきメモリアル』とは異なる擬似恋愛を体験できるというのも理由のひとつだろう。

5位の『RPGツクール2』は自分でRPGを作れるうえに、衛星放送に対応し情報を得られるという点が受け、総合順位でも117位と健闘している。やはり新しい要素を含んだゲームにはユーザーは敏感に反応を示す。

これから先、新ジャンルを確立するような大作ソフトが出てくることを予感させる。



⬆臨海副都心を舞台に、真夏の海で知り合った3人の女の子と擬似恋愛を体験



⬆RPGが自分の手で作れる。ユーザーの希望を満たすべく登場した1作目から次々とシリーズ化

©COMPILE・KONAMI・ASCII Corp／空想科学／SUCCESS・PIONEER LDC,INC

Reader's Review & Research

読者ゲーム評

編集部によせられた先取り読者からのソフト評の一部を紹介!!

セガサターン

サクラ大戦

●セガ
●9月27日発売
●6800円
●アドベンチャー

発売前から人気も高く順調なすべりだしをみせている大作アドベンチャー。広い年齢層に受けている。

こんなトコが良かった

「感動の名作」と呼ぶにふさわしい

一言で「感動した」と言える作品。ストーリーもテンポ良く進み、シミュレーションパートの戦闘では操作をすぐに覚えることができる。

テレビアニメからの移植ではなくオリジナルの内容でプレイヤーを引き付けてくれた。

今の時代に「愛・友情・信頼」なんて若い人たちには、古臭いものとして敬遠されがちだ。しかし制作者サイドのそれらを伝えようという意気込みが十分に感じられる。

さらに声優さんたちの迫真の演技がとても効果的に活かされていて、映像に十分な迫力を持たせている。

また細かいところではキャラクタの口の動きと吹き込みが、ほとんど狂いもなく処理されている点などにもこだわりがうかがえた。

(東京都／藤森弘将／?歳)

素晴らしい制作陣の生んだ大傑作

このゲームの良いところはたくさんある。藤島康介氏によるいきいきとしたキャラクタたち、あかほりさとる氏によるすばらしいシナリオ、そして広井王子氏のプロデュース、それらすべてが集まってこの『サクラ大戦』という大傑作が生まれたのだ。何回やっても飽きが来ないし、クリアーした後のミニゲームもすばらしいできだと思う。

『サクラ大戦』は今までにプレイしたゲームの中でも最高におもしろかった。まだプレイしていない人は絶対損してるぞ。

(徳島県／橋本和輝／16歳)

ゲーム以外も最高の要素でいっぱい

特別限定版の予約をしなかったんです。確かに前人気はあるけど、売り切れになるほどではないと思っていました。ところが結果はどこも売り切れで店を4軒も回るはめになってしまいました。でも手に入れた今付属のマウスとパッドを使ってこの最高のゲームを楽しんでいます。

ゲームだけでなくおまけ的なものまでついてこの値段なら本当にお買い得です。別にメーカーの宣伝をしているわけではありませんので誤解のないように。

でもこれから買おうと思っている人は特別限定版を買った方が良いですよ。お勧めです。本当に!

(広島県／高次歩／27歳)

クオリティーの高いアニメーション

久々の大ヒット! 悪い点が見当たらない。一番好きだったのはストーリーをクリアしたときに次回の予告が流れるところで、実際にテレビのアニメーションを観ているようだった。

(神奈川県／相馬弘樹／21歳)

ここがちょっと…

細部に目をやるとアラが目立つ

総合的に見ると確かに良いゲームかもしれないが、ところどころではアラが目立つ。例えばシミュレーションパートの戦闘の難易度はいくらなんでも低すぎる。シミュレーション初心者ならそれなりに楽しめるかもしれないが、少しかじった者なら何の障害も感じずにクリアできてしまう。また声優を起用してはいるが、全編にわたって喋るわけではない。今まで普通に喋っていたキャラクタが急に黙ったと思ったら、また喋りだしたりと何とも落着かない。初めはバグかと思ったほどだ。ストーリー自体も大作と言われた割にはやや短いように感じる。セーブポイントも少なかった。せめて全ストーリー分は欲しい。

(神奈川県／山口毅／31歳)

プレイステーション

伝説のオウガバトル

●アートディンク
●9月27日発売
●5800円
●シミュレーション

スーパーファミコン版からの移植作。あえて大きな変更をしなかったことがどう評価されるか?

こんなトコが良かった

宝捜しを生きがいにする者たちへ

スーパーファミコン版のできが良かったので、それほど期待していなかった。でも目的地に移動するときには直線で向かうのではなく、途中ほかに立ち寄ってからいくことができるので、宝捜しがしやすくなった。宝捜しマニアの僕にとっては役に立つ機能なので良かったです。ただスーパーファミコン版からの生粋のオウガフリークにとっては、ちょっと物足りないかも…。

(神奈川県／岩崎光男／28歳)

ここがちょっと…

不満だけが残ってしまったPS版

これで満足するのはプレイステーション版で初めて『オウガバトル』をやった人たちだけでしょう。

いくらイメージを崩さないためだとかいっても取り立てて新しい要素もないし、グラフィックもどこが良くなったのか分かりません。

ちょっと厳しいことを言いすぎたかもしれないけど、スーパーファミコン版のできが良すぎたから仕方ないことだと思います。

(兵庫県／川嶋恵美／19歳)

プレイステーション／セガサターン

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

●コナミ
●9月27日発売
●5800円
●パズル

業務用とは一味違う『ときめき』の人気キャラクタたちが総登場する『ぱずるだま』シリーズの最新作。

こんなトコが良かった

2倍楽しめるお得なゲーム

いつかは移植されると思っていた。字幕だったシーンも、ちゃんとしゃべってくれるし、ルール説明のキャラクタを選択できたり、根性モードでクリアするとエンディングが追加されているなどのサービスが良かった。ゲームは、モードの選択によって「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」と「進め!対戦ぱずるだま」の両方の攻撃パターンでプレイできるので、2倍得した気分になれた。

また、オプションでアイテムだまの選択ができるので、ふたりプレイの幅がひろがった。とにかくお買い得度の高いソフトだ。

(東京都／ゲーム魂／19歳)

ここがちょっと…

業務用とは違いすぎるぞ

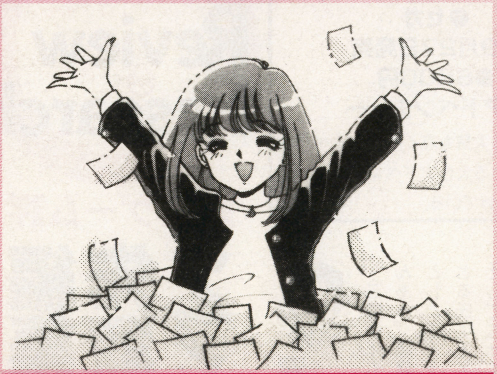
アーケード版とぜんぜん違うじゃないか! しかも、改善されているならまだしも、キャラクタの攻撃方法は違うし、いきなり1戦目から6連鎖を組んでくるし… BGMもテンポがなくなっている。本当に期待外れとしかいいようが無い。

(宮城県／伊達政宗の孫／16歳)

読者ゲーム評大募集

No.5に掲載分の読者ゲーム評をハガキまたは、封書で募集します。対象となるのは10月19日から10月25日までに発売されたソフトです。ハガキの場合、表には、住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネーム（もちろん本名でもOK）を、裏には、①ゲーム名、②ゲームの評価「良い」か「悪い」か、③評価文、を記入してください。封書の場合、封書には、住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネーム（もちろん本名でもOK）を、手紙にハガキの項目の①〜③と、氏名、電話番号を記入してください。記入が終わったら、左下のあて先まで送ってください。たくさんのご応募をお待ちしております。

ふるってご応募下さい!!



採用者には500円分の**おもちゃ券**プレゼント

気になるソフトを購入！
まずは心ゆくまでプレイしよう

▼

遊んでいるうちに「面白い」や「つまらない」など、
自分なりに判断したことを文章にして応募

▼

見事に掲載されると…
全国の読者があなたの意見を参考に!

▼

さらには、編集部からプレゼントする
おもちゃ券で、新しいソフトをGET！

No.5の評価対象ソフト

プレイステーション

- eexy life EAST×YURI
- 童夢の野望〜F1 GP NIPPONの挑戦〜
- V-Tennis2
- オウバードフォース
- 爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる
- Pinball Fantasies Delux
- 本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THE われめでポン
- シェルショック
- アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す┃
- スターグラディエイター
- ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜
- ボトム オブ ザ ナインス 〜メジャーリーグヒーローズ〜
- GO II professional 対局囲碁
- DEATH WING
- ビルクラッシュ

セガサターン

- BATSUGUN
- スターファイター3000
- マスター オブ モンスターズ〜ネオ ジェネレーション
- シェルショック
- ワールドシリーズベースボールII
- ルナ シルバースターストーリー

ゲームボーイ

- ピクロス2
- パズル忍たま乱太郎

PC-FX

- 赤ずきんチャチャ〜お騒がせ！パニックレース〜

ネオジオCD

- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

●応募方法例

評価対象から1本を選んでタイトル名と機種名を記入 ▶

「良い」か「悪い」か、評価を記入 ▶

そのソフトに下した君の評価を「良い点」と「悪い点」に分けて、文章にして具体的に記入 ▶

ハガキの場合（裏）➡

スーパーマリオ64
（ニンテンドウ64）

良い

（良い点）
ポリゴンなのにマルッこいマリオがナイス！ 動きも豊富で、さすがはマリオだと感心させられるできになっている。3Dスティックをほんのちょっと倒して、ソロソロと忍び足で移動するところなどは、ものすごい気に入ってしまった。とにかく楽しかったのは、広々とした世界の中を、自由気ままに冒険するような気楽さ。各ステージがよくできているからこそ、こんな風に楽しめるのだろう。

（悪い点）
ほとんど完璧なのだが、ちょっとばかし対象年齢が低いような気もする。

しめきり➡10月31日(木)必着

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

11月8日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号　（　　）

（キリトリ線）

ファミマガWeekly

11月8日号
アンケート回答欄

①学校 ②学年 ③年齢 ④性別

⑤ , ,

⑥ , ,

⑦ , ,

⑧ , , , ,

⑨ 1位 , 2位 , 3位

⑩ 1位 , 2位 , 3位

⑪ , ,

⑫ , ,

⑬ ⑭

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガLand

FAIR JUDGMENT
フェアジャッジメント
”データ客観主義“レビュー

10月26日(土)またまたゲームがフリープレイ可能！

大量の発売前ゲームが今回も東京・新木場に大集合！　キミのお気に入りは？

毎週土・日のお楽しみ！「ファミマガLand」が、10月19日・20日の開催に続き、26日・27日にもオープンすることが決定！発売前のゲームソフトを体験プレイできるこの施設は、もちろん入場無料。ただし、土曜日と日曜日では、開催内容が違うので注意。下記を参照のうえ、ふるって参加してもらいたい。特に土曜日は、友達も誘ってみるとGOOD！

土曜日　お好きなゲームをお好きなだけ！

先着来場者ならば、誰もが参加できる日、それが土曜日のALLフリープレイDayだ。午後0時から6時までなら、用意してあるゲームを好きなだけプレイできる。左記のラインナップを参考に、いざ新木場へ。

- 午後0時に東京・新木場の「ファミマガLand」に行く
- 「ファミマガLand」内の発売前ゲームを自由にプレイ
- 希望者のみ、じっくりプレイ後アンケートにゲームの感想を記入
- アンケート記入者にのみ、オリジナルテレカ進呈。そして会員に登録！

日曜日　特典がいっぱい！会員Day！

日曜日は、前日までに編集部から案内のあった「ファミマガLand」会員のみが参加できる会員Day。会員証を持っていない初来場者は、会員証用の顔写真（縦22ミリ、横18ミリ）を忘れずに持ってきてほしい！

10/26・27 ファミマガLand
プレイ可能予定ソフトリスト
(11/2～8発売予定ソフトが対象)

プレイステーション
●WIPE OUT XL／SCE／スポーツ
●3D Lemmings／SCE／パズル
●アローン・イン・ザ・ダーク2／EAV／アドベンチャー
●オリンピックサッカー／ココナッツジャパンエンターテイメント／スポーツ
●TECMO SUPER BOWL／テクモ／スポーツ
●ナムコミュージアムVol.4／ナムコ／ETC
●それ行け×ココロジー～心(ハート)が教える恋・結婚・人生～／ポリグラム／ETC

セガサターン
●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／SNK／格闘アクション
●リグロードサーガ2／セガ／RPG

PC－FX
●ファーランドストーリーFX／テイジイエル／NECホームエレクトロニクス／ETC

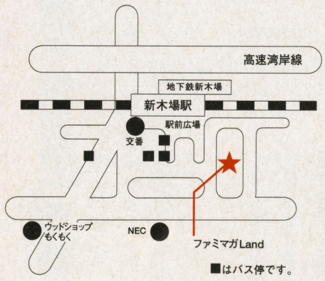
NEO・GEO
●風雲スーパータッグバトル／SNK／格闘アクション

※ラインナップは、変更の可能性があります。

FAIR JUDGMENT

★「ファミマガLand」への道★

※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。



■交通機関
●JR(京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス　夢01系統　錦糸町(JR)～新木場駅(約35分)
(日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行)
木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)～新木場駅(約20分、毎時3～5本運行)

- 右に綴じ込んであるハガキで会員登録の応募をしよう
- 後日、編集部から来場指定日について連絡
- 指定された日時に「ファミマガLand」へ行く
- 編集部の指定ゲームをじっくりプレイ
- ゲームの感想をアンケート用紙に記入
- その後は、好きなソフトを自由にプレイ
- 帰りには、オリジナルテレカをプレゼント！
- さらに！交通費1000円をプレゼント！

お問い合わせは…(03)3573－8635 ファミマガLand事務局まで
(休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け)

10月19日～25日発売のゲームでは『ルナ』と『ヴァンダル』が人気

フリープレイの土曜日は、ユーザーの動向が一目瞭然！ 読者の「審判」はいかなる結果に…？

去る10月12日（土）に行われた「ファミマガLand」ALLフリープレイDayには、数多くのゲームファンがつめかけた。会場に用意された計19タイトルのゲームは多彩なジャンルで、足を運んだユーザーたちを十分に満足させていたようだ。

来場者は、自分のやりたいゲームを好きなだけプレイできる、というシステムのため、おのずと前人気の高いゲームに人が集中した。特に注目すべきタイトルは、サターンの『ルナ シルバースターストーリー』とプレイステーションの『ヴァンダルハーツ』。前者はRPG、後者はシュミレーションRPGであったため、プレイに時間がかかるという点はあるものの、その人気ぶりは一目瞭然。10台ずつ用意されたモニタとマシンは、常に満席状態だった。

10/19～10/25に発売されたゲームで今回調査対象外になったソフト

プレイステーション

●eexy life EAST END×YURI／Epic／Sony Recoad／ETC

●ビルクラッシュ／翔泳社／パズル

セガサターン

●スターファイター3000／イマジニア／シューティング

NEO・GEO CD

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／SNK／格闘アクション

前人気はあれど、評価はいかに

カプコン初の3D格闘アクション『スターグラディエイター』をプレイする人の姿も見られたが、もとなった業務用の人気も今ひとつだったためか、カプコン作品にしてはややさびしいプレイ人数ではあった。しかし、前人気や期待度の高さと、実際のゲーム評価とはまた別もの。実際のゲーム評価がどうだったのかは、このページから始まるタイトルごとの評価結果を参照していただきたい。

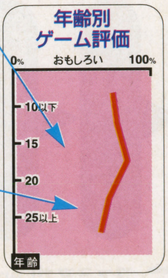
「ファミマガLand」は、ただ発売前のゲームをプレイできるだけでなく、そこで得られたユーザーの声が、「ファミマガWeekly」誌上にレビュー（評価）コーナーとして反映されるという、画期的な企画だ。このページから始まるデータ記事に目を通してほしい。

■お詫びと訂正

創刊号掲載のココナッツジャパンエンターテイメント発売『**ブレインデッド13**』のレビュー記事後半部分に、編集上の手違いで以下のような文章の欠落した箇所がありました。お詫びして訂正いたします。正しい文章は次の通りです（太字部分が欠落箇所）。

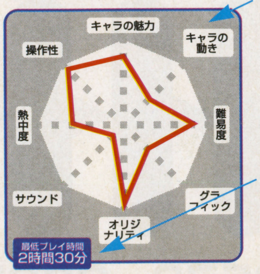
「また主人公が殺されるシーンなど、残酷描写も懸念されるところだが、「殺されるシーンはコミカルにされているので結構笑えた（東京都／吉田昌弘）」などの意見も多く、「このゲームのイメージは？」という質問に80％近くのモニターが「**コミカル」だと答え、20％の「残酷」を圧倒していた。**」

◆グラフの見かた◆



●**メーカー側のメインターゲット層**
メーカーがメインに狙っている、購買年齢層を表記

●**年齢層別支持率**
「おもしろい」と答えたモニターの割合を5歳単位表記



●**評価項目**
各ジャンルごとに異なる項目に対する評価をグラフ化

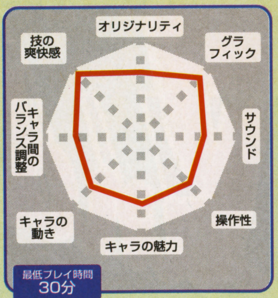
●**最低プレイ時間**
レビューに必要と編集部が定めプレイさせた最低時間

プレイステーション

スターグラディエイター

●カプコン ●10月25日発売 ●5800円

●格闘アクション



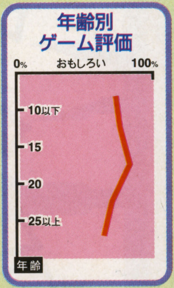
初心者でも安心のズバ抜けた操作性

ゲームバランス、グラフィックも好評の良作

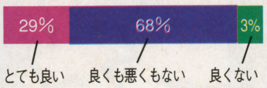
「プラズマコンボは爽快感があって気に入った。プラズマストライクも他のゲームにはないすばらしいもの。オリジナルの技が多くてよい（外波山史樹）」「プラズマリベンジが決まったときは気持ちいい（野依裕一）」など、「技の爽快感」に対する好評価を裏付けるコメントがまず目立った。「プラズマコンボは簡単に出せるので初心者にも遊べる（鈴木直也）」という意見も多かった。難易度に関する調査でも7割強の人たちが「ちょうどよい」と答えている。格闘ゲームの老舗としての面目躍如といったところ。

ただし「やっぱり純正パッドではやりにくい（浅沢一平）」という意見もあり、業務用からの移植作の難しさを感じさせた。

次に評価が高かったのは、ビジュアル面に関して。「勝ったときの効果音や絵がとてもきれいでよい。特に気に入ったのがオープニングムービーのきれいなこと（笠井繁）」といった声が多かった。



3D格闘ものとしての完成度は？



『ストII』シリーズなど、2D格闘ゲームで知られるカプコンが放つ初の3D格闘ゲームとして、そのデキが注目されるところだが、モニターの感想はご覧のとおり。「可もなく不可もなし」が大半で、ちょっとおとなしい結果に？

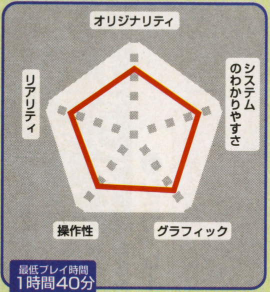
『ストII』シリーズのカプコンが放つ初の3D格闘アクション。異形の異星人たちが武器を駆使して闘う。通常の必殺技の他、プラズマコンボ、プラズマリベンジなどの特徴的な技がある。

©CAPCOM

プレイステーション
ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

●コナミ
●10月25日発売
●5800円
●シミュレーション

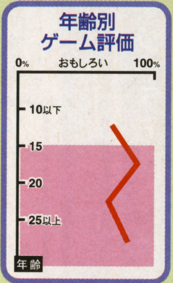
3D表示されたマップで戦う面クリア型のシミュレーションRPG。ユニットはそれぞれ7つの属性に分かれていて、それぞれの相性を考えながら育てることが大事になる。



難易度に対する評価が高い点に注目。大半が「ちょうどいい」という声で占められ、さらに「戦略性も高い」とシステム面でも好意的。「レベルが結構バランスよく上がるので気分がいい。ゲームバランスは結構絶妙だと思う（松本将人）」と絶賛する声もあったほどだ。

その一方で、「3Dでリアルだが、位置がつかみにくく、少々わずらわしい（間々田有輝）」といった操作性に対して指摘する声もあった。この指摘に関しては、視点指導を使いこなすことで解消されるようだ。

「グラフィックが雑（外波山史樹）」「ヌル過ぎて戦略を立てる気になれなかった（井野俊英）」「少々タクティクスオウガに似ている気がする（佐野和美）」などの批判的な意見も見られた。とくに、最後に挙げた意見に関しては、後発ソフトとしてはいかんともしがたい問題で、もう少しオリジナリティが感じられるとよかった。



このゲームは戦略性が高いほうだと思いますか？

高い	低い
83%	7%

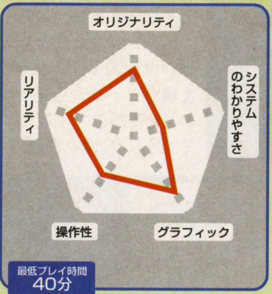
街中や船の上など、変化に富んだマップに加え、ユニットの属性による相性などが、この評価に結びついているようだ。それでもアンケートで見る限り、難易度は高すぎていないのが評価される。

高低差のある地形で高い戦略性を獲得

3Dのグラフィックには賛否両論の声も…

プレイステーション
童夢の野望 ～F1GP NIPPONの挑戦～

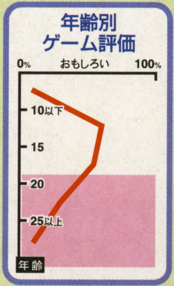
●OZクラブ
●10月25日発売
●6800円
●シミュレーション



「F1の世界の奥深さを実感できる。F1ファンの人なら満足できるのでは？ ヤリガイがあると思います（内堀裕史）」といった意見があるものの、あくまでも「F1ファンなら」という注釈付き。評価者の声のほとんどが「TVでF1を見ているだけの知識の少ない人には難しすぎる（原田真二）」「これならデータベースのほうがよかったのでは？（土谷政史）」など、間口の狭さを指摘。

また、マシンをセッティングしても、タイムアタックを行うだけという点にも「他人の組み上げたマシンと対戦できると良かった（菅田晃弘）」「1年を通してのレースがないのが残念（原田真二）」など不満が集まった。

アンケートの中に組み込んだこのゲームに関する要望で一番多かった答えが「マシンの設定をもう少し簡単にして、手早く量産できるようにして欲しい」というもの。もっとホビー感覚を盛り込むとよかったか。



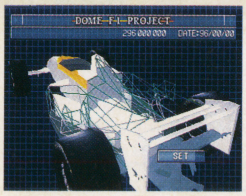
このゲームをプレイしてみてF1への関心は変わりましたか？

以前よりも深く興味が持てるようになった	19%
元から深く興味があったので変わらない	19%
機会があったらTVでF1を観戦しようと思う	31%
今までどおり興味も関心もない	31%

ゲームの間口の狭さがあったため、一般層の関心をひくことに失敗したか？

マシンのセッティングをリアルに再現するも

一般ユーザーにとっては敷居が高すぎたか…

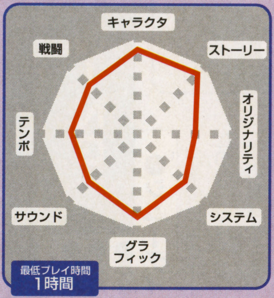


F1マシンを1から作り上げ、鈴鹿サーキットで最速コースタイムをたたき出すのが目的のシミュレーション。ミリ単位で設定が行えるなど、非常に凝ったつくりとなっている。

セガサターン
ルナ シルバースターストーリー

●ゲームアーツ
●10月25日発売
●6800円
●RPG

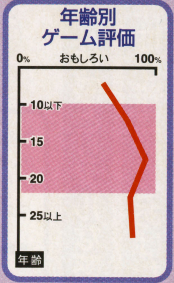
MEGA－CDで好評を得たRPGのリメイク版。オリジナルキャラの追加やシステムの変更など随所に改良を施した。なかでもアニメーションはCGの使用で格段に良くなった。



グラフィック面に関する評価は高かった。「戦闘中にキャラがよく動く」「プレイ中のアニメはざらついた感じもなくてよい（浅野高生）」など、ビジュアルを絶賛する声のある一方、「キャラが小さい（中村祐孝）」といった不満の声も少数ながら存在した。

続いてシステム面に関する評価を見てみると、「フィールドやダンジョンでは斜めに歩けたり、コントローラに対する反応がいいので気持ちいい（笹川嘉孝）」といった意見に代表されるように、操作性に対する評価が高い。「ダンジョンの中などで動き回る敵との距離などを考えながら戦うシステムが面白かった（栗原匠）」など、戦闘システムを賞賛する声も多かった。

逆に、最も多かった不満が「戦闘に時間がかかりすぎる。戦闘シーンからフィールド画面に切り替わる時に時間がかかる（後村佳孝）」という点。テンポに対する評価は比較的低かった。



声優はキャラクタのイメージとあっていますか？

イメージどおりだ	特に何とも思わない	まったくあっていない
45%	48%	7%

石田彰、氷上恭子といった一流どころによって吹き込まれた声は、違和感なくユーザーに受け入れられたようだ。

華麗なグラフィックと軽快な操作に高い評価

良質のストーリーで評価者をひきつけた

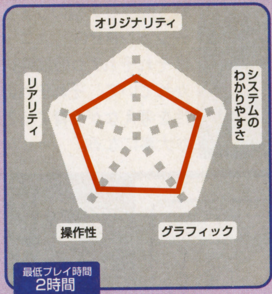
©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店／JAM キャラクタデザイン 窪岡俊之・DOME／OUTBACK／OZ CLUB・KONAMI／KCET

FAIR JUDGMENT

セガサターン

マスター・オブ・モンスターズ ～ネオジェネレーションズ～

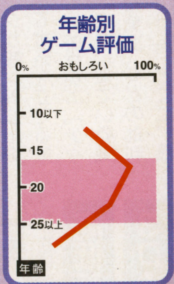
●東芝EMI
●10月25日発売
●6800円
●シミュレーション



ゲーム性に対する意見がほぼ真っ二つに分かれた点が興味深い。「キャラの成長や強弱関係のバランスも納得できる（松本龍之）」とおもにゲームバランスなどの点から肯定する声がある一方、「戦略性が少なく、単純なモンスターの数による勝負になりがち（高橋淳）」と根本的なゲームシステムそのものに対して、否定的な意見もほぼ同数見受けられた。

また「わかりやすさ」という点に関しては「敵フェイズ中に、どこで戦闘が起こっているのかがわからない（若松朋久）」といった意見が少なからずあり、シミュレーションゲーム特有の「こむずかしさ」が表に現れた結果になった。

一方、グラフィックの評価では、「戦闘時のキャラクタや攻撃のグラフィックはきれいでよく、召喚するときにも迫力がある（長谷川論）」との意見が大半を占めたが、「キレイだが、もうちょっと動きがあった方が良い（土志田慎一）」とのコメントもあった。

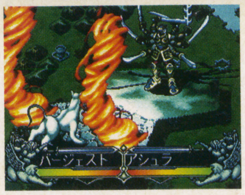


簡潔化したゲーム性には賛否両論
美しい戦闘シーンやデモ画面には高い評価

100種類以上のモンスターユニットが登場しますが、どのように思いますか？

多い	21%
ちょうどよい	50%
少ない	29%

モンスターのレベルが一定以上になるとクラスチェンジができる。また、合体・融合も条件次第では可能だ。100種類くらいがゲームでは妥当な線だろう。



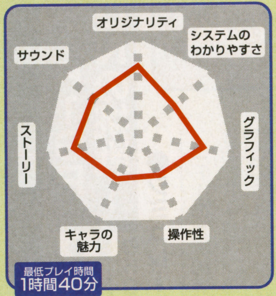
モンスターの戦闘シーンは拡大されたアニメーションで表現。クラスチェンジによる合計130種類以上もの、モンスターたちの指揮をとり、闇の帝王との長い戦いの渦へと飛び込んでいく。

宇宙空間を舞台とした、3次元感覚を取り入れたシミュレーションゲーム。艦隊の位置関係は、上から見た場合と、横から見た場合の、2種類のマップによって3次元の空間を表現。

プレイステーション

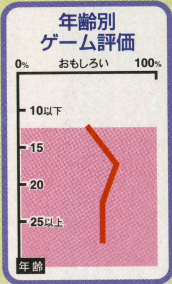
オウバードフォース

●バンダイ
●10月25日発売
●6800円
●シミュレーション



評価意見でもっとも感想が集中したのは、3次元感覚の表現に対するものだ。いままでの縦と横のマップに高さの概念を加えたことが、オリジナリティの高いポイントを裏づけている。しかし、この3次元の状況を、2つのマップで表わしたために、「移動、敵の位置表示がわかりにくく、方向転換時にどっちのボタンを押すと、思った方向へ向くのかわからなくなる（西川剛志）」、「ゲーム中での3次元感覚をつかむのが非常に大変（和田真徳）」、などのわかりづらさを訴えるものが目をひいたが、「時間をかけてプレイして、操作を理解すれば面白い（浅沼邦明）」、というのが一般的な感想のようだ。

一方、ゲームの流れを止めてしまいがちなロード時間は、「プレイ中のロード時間は、ほとんど気にならない（五幣晋）」、「攻撃や、移動のアニメーションがスキップできる（勝香乃）」ので、テンポよく進めることができる。



先進的な3次元感覚のシミュレーション
システムを理解できればサクサク進む

練習用の「PRACTICE」モードがありますが、どうでしたか？

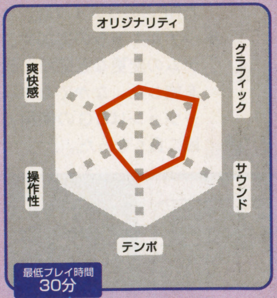
親切でわかりやすい	親切だが理解しずらい	必要性を感じない
31%	38%	31%

初心者やシミュレーションが苦手な人のために用意された練習モード。マップ画面中にオペレーターが進め方のヒントを教えてくれるのだが、3次元感覚を2枚の2次元マップで表わすということは、容易には理解できないようだ。

セガサターン

DEATH WING

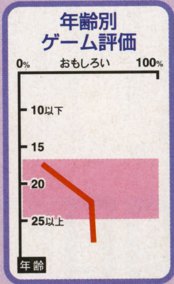
●サイバーテックデザイン
●10月25日発売
●5800円
●シューティング



圧倒的に評価ポイントが高かったのは、グラフィックの項目だ。「敵の機体や宇宙空間の表現が、リアルな感じがしてよかった（山田真志）」と、「敵が立体的に表現されている（石井優果）」などの意見が多かった。

その一方で、操作性については厳しい注文が多かった。「機体を操作するためにマニュアルを見てもわかりづらい（鈴木貴久）」、「イージーモードでも、ミッション3にいくのがやっとだった（小野田心也）」、「とにかくもっとわかりやすくしてほしい（桑原直明）」などがあげられる。また、これに関連して爽快感と難易度へのコメントも、「よけて撃つ、というシューティングの爽快感が無く、フライトシミュレーターのよう（青木高博）」と、「とても難しくて何度もやられた（谷口純一）」というものがあった。

その一方で、「練習すれば楽しくなると思う（南晃）」という意見もあった。

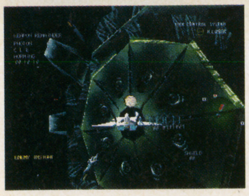


グラフィックは立体感とリアルな感覚を再現
凝りすぎた操作性が難易度をあげた要因

自機の視点は3種類から選択できますが、どの視点が操作しやすかったですか？

コクピット	46%
自機の後方	34%
遠方から	20%

機体が見えていた方が操作しやすそうに感じるが、画面上の計器類がわかりづらくなるためか、コクピットからの視点が半数近い支持をうけている。



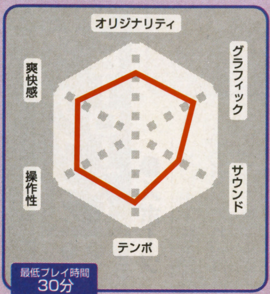
3D視点によるシューティングゲーム。3種類の武器はそれぞれ軌道や攻撃力が違っているので、状況に合わせた使い分けが必要となる。ルートの分岐システムにより、戦場を選択できる。

©SystemSoft/TOSHIBA EMI・BANDAI・Cyber Tech Designs

FAIR JUDGMENT

かつて業務用として登場した東亜プランのシューティング。3タイプの機体に6人のパイロットが搭乗する。画面を覆い尽くすほどの、パワーアップとレベルアップによる攻撃が最大の特徴。隠しボーナスなども再現されている。

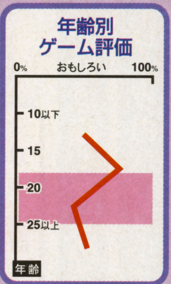
セガサターン
BATSUGUN



●バンプレスト
●10月25日発売
●5800円
●シューティング

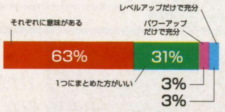
評価点でトップをとったのは、爽快感。「攻撃は超ド派手だし、ボムも最強に強いのですごく気持ちがいい（松本将人）」といった、自機の攻撃力の強さによる意見が多かった。その一方で、「派手で敵の弾が見えない。自機がレベルアップしただけで驚く（小林繁）」というような声も多く聞かれた。また、業務用を過去にプレイしたモニターからは、「アーケードと違いが分からないくらいよく移植されている。ちゃんと隠しボーナスも再現されていた（斎藤修幸）」というように、満足のいく移植がされているようだ。

しかし、難易度については、簡単という意見がなく、「初心者は、多少難しいと感じるかもしれません（金子登茂洋）」から「とにかくイージーでも難しい！（石田博則）」まで、程度の差はあるが共通している。また、「敵の弾が見にくい、多いというのは東亜プランなら許される（尾崎卓司）」というものもあった。



アーケード版を見事に再現
派手な攻撃に感嘆の声が集中

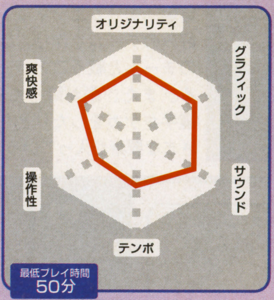
ショットにはパワーアップとレベルアップの2種類がありますが、どのように感じましたか



通常のアイテムによるパワーアップと、敵を倒した経験値によるレベルアップがある。レベルアップではいっきに攻撃力が上がるので、意味はあるようだ。

©CORE DESIGN・TOAPLAN/BANPRESTO

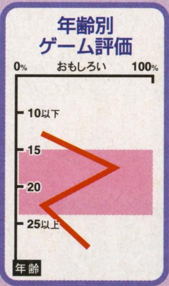
セガサターン
シェルショック



●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●10月25日発売
●5800円
●シューティング

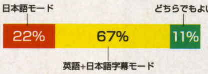
『シェルショック』の爽快感に関する意見は、さまざまなタイプのコメントが寄せられた。「攻撃するのに、かくれんぼをするような感じで背後や横から回り込まなくてはいけない（代田幸弘）」や、「障害物を壊せるのがいい。爆発のグラフィックはもっと派手にしてほしかった（作間大悟）」、「ミッション中、回復アイテムがないのがつらい（川口篤志）」など、リアリティの追求よりも、アレンジを望んでいるようだった。

ゲームでは最初からの戦車の装備に主砲とバルカン砲があるが、ほとんどのプレイヤーが2種類の武器のそれぞれの使い分けによる有効性を評価していた。また、戦闘中に手に入れた木箱を、基地に戻って換金することにより、戦車のバージョンアップが可能だが、「戦車が最初からいろいろな装備をつけることができて、戦いやすいよう改造できればなおいい（近藤隆）」という意見もあった。



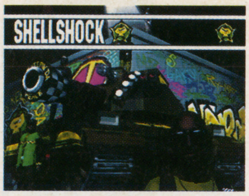
リアリズムの追求が仇となる？
武器の使い分けによる戦闘性には高い評価

音声が選択できますが、どちらのモードに興味をひかれましたか？



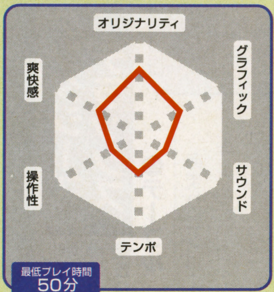
ゲームの途中に織り込まれたブリーフィングシーンやキャラクタの会話などは、日本語と英語ではかなり印象が異なる。半数以上が英語と字幕の組み合わせに興味がひかれたのは、ゲームでの新鮮さとともに、洋画に慣れているからだろう。

戦車の武器は主砲とバルカン砲。戦場にある木箱を拾うと、基地で換金できる。稼いだ金額によりさらなる戦車のグレードアップが可能。場合によっては、爆撃機の援護も受けられる。



ライトなアクション映画のような感覚の3D視点のシューティングゲーム。5人の傭兵たちとともに、新鋭戦車「M13プレデター」に搭乗して、平和を取り戻すために、戦いを繰り返す。

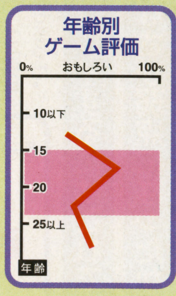
プレイステーション
シェルショック



●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●10月25日発売
●5800円
●シューティング

まず評価者からのコメントで目立ったのは、設定と演出について。「ゲーム本編以外の演出がよい。特に仲間がストーリーとまったく関係ないことを雑談していたりするのが最高（手嶋晋作）」「英語音声モードは映画のようでいい（丸島弘好）」など、メインとなるシューティング部分以外のストーリー場面での凝った演出に、好意的な意見が多数集まった。

一方、操作性に関する意見も同様に数が集中した。代表的なものは「砲塔の向きと視線の方向がいっしょなので、うっかり動かすと操作にとまどう（葛西正明）」や「戦車自体の動きは良いが、弾をよけるときには、横向きになっていないとよけられない（桜井裕行）」といった「難しさ」を指摘するものばかりだが、「慣れるまで時間がかかったが、慣れれば結構楽しめる（竹武幸一）」という意見もあった。ある程度の経験が必要ということだ。



あせらず戦車の操縦に慣れると面白さが倍増
会話や設定には洋画的な演出が光る

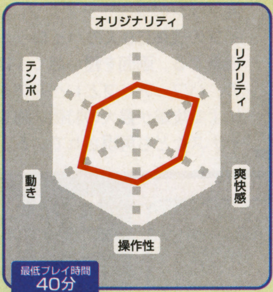
計器類やマシンのゲージなどの表示は、整理されて見やすかったですか？

実在の戦車と同じように、コクピットからの3D視点ということで、画面全体に表示されるゲージが分散している。見やすいが、砲塔の向きをかえると自機の方向感覚を失いやすく、この方向の表示に対する注釈をつけた意見が目立った。

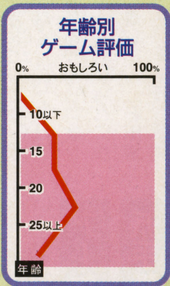
プレイステーション

ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～

●コナミ
●10月25日発売
●5800円
●スポーツ



メジャーを扱う野球ゲームは多いので、どれだけほかと違う機能をつけて差別化を図るかが課題となるだろう。「キャラクタの動きや仕種はとても良いのですが、選手の情報やその画面表示の仕方には好感が持てません。それに基本の画面も込み入っていて、とても見づらいと思います。でもトレーニングキャンプは試合とは別に楽しめたので、良いモードだと思います（山内真志）」など、トレーニングキャンプについては、新鮮な印象を受けたユーザーが多かった。そこでトレーニングキャンプで苦手を克服できるのかという質問を設けた。これに対して92％のユーザーが克服できると答えている。またマイナス面の意見として「ホームランの少なさが不満。メジャーといえばパワフルなイメージがあるのだが、なかなか出なかった。もっと爽快感が出るようにすれば良くなるのだが…（榎本浩樹）」と、爽快さの面で不満を感じる者もいた。

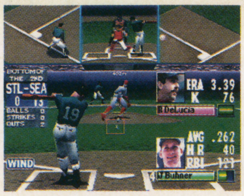


ゲーム自体の完成度は高く楽しめる
一方、メジャーリーグのパワフルさに欠ける

ボタン配置の変更は必要だと思いますか？

必要	どちらでもない	必要ない
77%	15%	8%

今やアクティブな動きを必要とするゲームには必ずと言っていいほど、ボタン配置の変更ができる機能が付いている。それについてユーザーの反応も7割以上が必要と答えている。



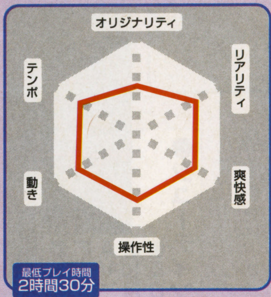
メジャーリーグを題材にした野球ゲーム。文字や実況などは英語で表示され雰囲気を盛り上げる。野球ゲームが苦手な人のために、好きなだけ練習のできるトレーニングキャンプもある。

大リーガーたちが実名で登場。チームエディットで好みのチームを作り、ほかのチームと戦うことができる。また、雨が降ったり、選手がケガをしたりとさまざまな要素が入っている。

セガサターン

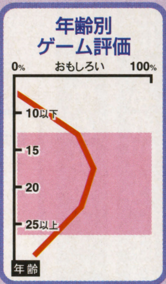
ワールドシリーズベースボールⅡ

●セガ
●10月25日発売
●5800円
●スポーツ



好意的な意見の大半は「このゲームは大リーグファンの人にはお勧めです。英語での実況や表示も格好いいし、なんといっても『グレイテストナイン'96』とほとんど同じ感覚で遊ぶことができるのが嬉しい（鈴木信）」というもの。メジャー実況を英語にするなど、メジャーの雰囲気を出そうと工夫した結果が、こうした評価として表れた形といえる。

反面、その英語実況が裏目に出たとする意見も比較的多く見かけられた。「残念ながら取りたてて特徴のない野球ゲームになってしまった。特にメジャーリーグのファンではないので、選手たちに感情移入できなかった。英語を使い、メジャーの雰囲気を出そうというのはわかるが、逆にいえば英語のわからない人にはとっつきにくいのではないだろうか（越智一夫）」というのがその代表的なもの。表示を日本語と英語で切り替えできる機能が必要だったといえるのではないだろうか。



大リーグのファンにはお勧めの野球ゲーム
すべてが英語という点が逆に敬遠されがち

メジャーリーグの迫力をどこに感じましたか？

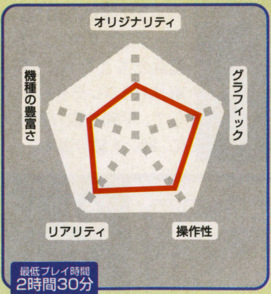
ホームランなどの打撃	英語の表示	選手が実名	迫力がない
64%	21%	8%	7%

メジャーリーグを扱っているだけに、その迫力をどう演出するかも大きな課題だろう。そこでモニターアンケートによると、過半数以上がホームランなどの打撃に迫力を感じるとしている。

プレイステーション

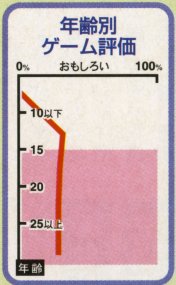
ピンボールファンタジーズデラックス

●バップ
●10月25日発売
●5800円
●テーブル



あまりピンボールをプレイしたことのないライトユーザーから「このゲームは、ピンボールの楽しさを味わうには十分なできです（緒方万里）」という声があり、ピンボール初心者向けとしては及第点のクオリティといえそうなのだが、続けて「ただ同じような台ばかりだし、サウンドもよくないので飽きるのが早いと思います。もっと新しいアイデアを入れた方がいいでしょう」ともコメントしている。ピンボール自体のできは悪くないのだが、特筆すべきものがない点が、不満につながったようだ。上記のグラフにおける「機種の豊富さ」がやや低いのも気になる点。最初は4台だけプレイできる台も最終的には8種類の台を使えるようになるのだが、先ほどの「同じような台ばかり」というのが、この低い評価につながったといえなくもない。

他にも「ボールの動きが速くて、とても目が追いつかない（土志田慎一）」といった不満点もあった。



ピンボールをプレイするにはこれで充分
特有のウリのなさが弱点になったか

ボールアクションはどうでしたか？

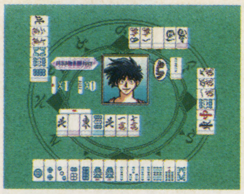
とてもリアル	普通	全然だめ
44%	39%	17%

やはりピンボールゲームで大事なもののひとつには、実機にどれほど近づけるかということがあげられる。グラフで見る限りボールアクションについては、リアルであるという意見が半数近かった。

海外での評価も高いピンボールゲーム。最初は4台の中からしか選べないが、隠し台として最終的には8台で遊べるようになる。またリアルさを追求してティルト機能なども付いている。

©SEGA／MLB／MLBPA MSA・KONAMI／MLBPA MSA・VAP INC／21stCentury Entertainment／SPIDER SOFT

FAIR JUDGMENT

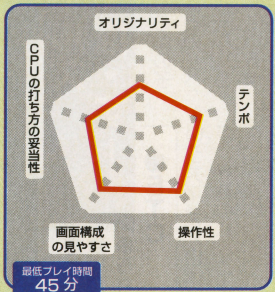


テレビアニメで人気のあった『爆れつハンター』の麻雀ゲーム。オープニングなどもアニメーションで表示され、ファンにとっては興味がわくかも。ゲーム自体にも工夫が随所に見られる。

プレイステーション

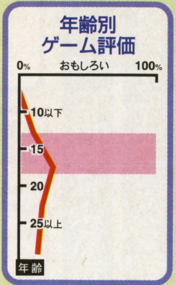
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

●バンプレスト
●10月25日発売
●5800円
●テーブル



「人気アニメのキャラクタを使った麻雀としては、キャラクタの個性と4人打ち麻雀のおもしろさをある程度両立していると思う（塩崎卓郁）」「難易度はキャラクタの選択でどうにでもなるので問題はないし、ルール設定もよい。麻雀ゲームとしてのできは悪くないと思います（畠山禎）」などのコメントに代表されるように、ゲーム自体のできに対する評価はおおむね高かった。キャラクタものにしては異色の現象といえる。

その反面「僕はこの原作のマンガが好きだが、なぜ麻雀なのか？という感は否めない。やはり本当に『爆れつハンター』が好きな人向けだろう（松本将人）」や「キャロやティラが麻雀をするというのもおもしろいかもしれない。ただ個性をもっと出せればずっと良くなるのに残念だ（所康成）」といった声からもわかるように、登場キャラの個性が十分に活かしきれてない、という意見も数多く目立った。



ゲーム中に流れるアニメについてどう思いますか

とても良い	あまり必要ない	どちらでもない
56%	22%	22%

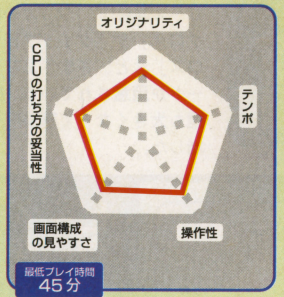
麻雀といってもアニメのキャラクタを扱ったものなので、どうしてもその特徴を活かした要素が必要だ。そこでゲーム中のアニメーションの表示について聞いたところ、「良い」が過半数を超えた。

麻雀ゲーム自体はテンポも良く合格点
ただ各キャラクタの個性が出ず残念

プレイステーション

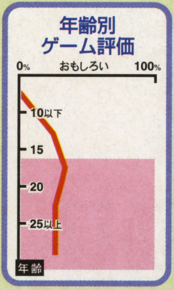
本格4人打ち 芸能人対局THEわれめDEポン

●ビデオシステム
●10月25日発売
●6800円
●テーブル



芸能人を数多く起用し、実写取り込みのうえ、音声もふんだんに取り入れた点については「芸能人たちがしゃべるのは、思っていたよりも楽しむことができた。本当に芸能人と麻雀を打っている気分になれる（二宮隆次）」という意見が多く、全体的にはおおむね好評のようだった。

続いて麻雀ゲームそのものできについては「全体的にツモが良く、プレイヤー側に有利か？コンピュータがやや弱く、初めてプレイしたのにノーコンティニューでクリアできてしまった。また基本ルールの関係上、簡単に大きな点数をとれるので、とにかく大味な展開になりがちだ。まじめに麻雀を楽しみたい人には向かず、芸能人と楽しく遊びたい人向け。タイトルはインパクトあるんだけどね（杉山圭）」とやや辛口。その他にも、プレイヤー側から何か応答できるような機能があれば、もっと良くなるなどの意見も多数寄せられた。

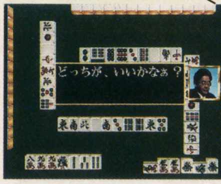


このゲーム独自のルールをどう感じましたか？

楽しめる	理解しづらい	普通のルールがない
71%	21%	8%

基本ルールは深夜番組の『THEわれめDEポン』独自のものを採用しているので、実際の麻雀のルールとは少し異なる。その点をユーザーに聞いてみると、71%が楽しめると回答した。

芸能人が実際にしゃべりまくる点が人気
それ以外は特徴のない普通の麻雀ゲーム



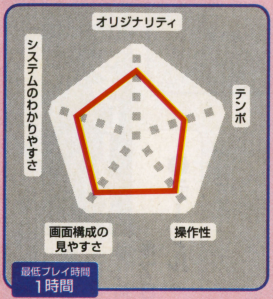
深夜番組で人気の芸能人の麻雀大会を忠実にゲーム化。ルールも独自のもので、個性的な芸能人が登場する。実際に芸能人と麻雀を打っている雰囲気を味わえるのがこのゲームのウリ。

サイコロをふりながらマップを進み、自分のビルを建て資産を増やしていくタイプのボードゲーム。ビルが並んで建った場合、小さいビルの方が吸収されるという「合体」がある。

スーパーファミコン

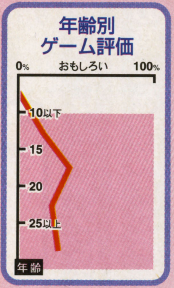
タワードリーム

●アスキー
●10月25日発売
●8000円
●テーブル



全体をとおして見ると、登場するキャラクタやゲームのコミカルな演出面などにとくに人気が集中した。ゲームシステムについても、寄せられたコメントなどから、おおむね好評といえる結果が導き出せた。

問題はテンポ。「テンポが悪い。フリーモードで約1時間プレイしたが、もっとスピーディに進行していかないとつらい。はっきり言ってコマの移動は自動にするなど、気をつかってほしかった（牧野健）」「進行方向がほぼ1本道なのに、コマを1マスずつ進めるのはわずらわしい。なにかクイック移動できるような機能がほしかった。それがあれば良いソフトなのに…（田中智徳）」など、辛口の意見が目立った。上記のグラフでも他の項目に比べてテンポがやや劣っているのも、こうした原因があるからだろう。この点さえ克服できていれば、さらにクオリティの高いソフトとしての評価を獲得することができただろう。



このような戦略性の高いボードゲームは好きですか？

好き	嫌い
72%	28%

ボードゲームにもいろいろな種類があるが、その多くは戦略をたてなければ勝つことは難しい。また対戦相手が変われば戦略も違って楽しめる。ユーザーたちに聞いたところ、高い戦略性を求める者が全体の7割を超えている。

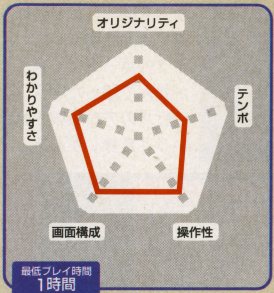
キャラクタのリアクションが人気
ゲームはテンポが遅く、スピードに欠ける？

©あかほりさとる／臣士れい／メディアワークス／爆れつ委員会／テレビ東京／創通エージェンシー／BANPRESTO・VIDEO SYSTEM／フジテレビ・アスキー／折尾一則／メディアサポート／クレアテック／シーラボ／桜五吉／斉藤ノブ

PC-FX

赤ずきんチャチャ ～お騒がせ！ パニックレース～

●NECホームエレクトロニクス
●10月25日発売
●7800円
●テーブル

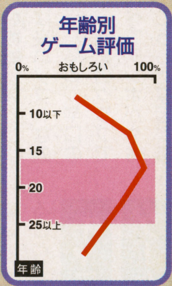


原作の雰囲気を活かし、ファンには好評
だが、テンポの悪さを指摘する声も…

評価者の大半が、原作を知っている人たち。そのせいというわけではないだろうが、ゲーム中、イベントなどで挿入されるアニメのクオリティに関しては、画質が高く楽しめた、という意見が圧倒的。PC-FXの動画再生能力の高さを、ここであらためて認識する結果となった。

しかし、アンケートの結果では、半数近くの人たちが、画質の高低にかかわりなく、ムービーの挿入によってゲームのテンポが悪くなっている、と指摘している点も見逃せない。

「原作の雰囲気がよく出ていて面白かった。画面上のミニキャラが個性をよく反映している（横山佳織）」など原作を好きな人には楽しめるデキとなっているのだが、「はっきりいって原作を知らない限り楽しめるゲームではない（稲見剛志）」という意見に代表されるように、知らない人にはあまりお勧めはできないかも？

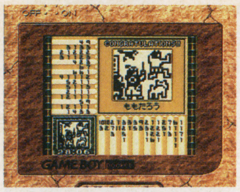


ゲーム展開について、あなたはどう思われましたか？

キャラがたくさん出てきて	80%
知らないキャラばかりだが	5%
ドタバタし過ぎていてわかりづらくつまらなかった	15%

このゲームのモニターとして来場してくれた人たちの中に、予想以上に原作を知っている人が多く、その人気の高さに驚かされる結果となった。

TVなどでお馴染みのキャラクタたちが活躍するすごろくゲーム。止まったマス目ごとにアイテムがもらえたりする効果が決められている。戦闘に入るマスなどではアニメが流れる。

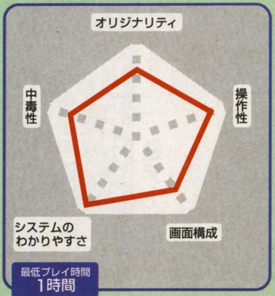


『マリオのピクロス』シリーズ最新作。「ワリオのピクロス」や「クイックピクロス」など、さまざまなモードが用意されている。問題も大きくなって難易度も増した。

ゲームボーイ

ピクロス2

●任天堂
●10月19日発売
●3000円
●パズル

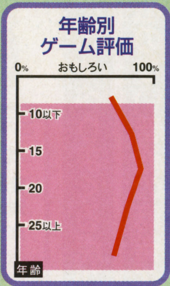


新システムも好評をもって受け入れられた
初心者からマニアまで納得させた難度設定

シリーズ最新作である今作は、ひとつの問題を4分割することで30×30という大きな問題を可能にし、その分難易度を増した内容になっている。この点に関して「今回新しくできた、画面を4分割するシステムは良かった。スーパーファミコンで続編を出すときにもこの方式を採用してほしい（小餅隆介）」など、好意的な意見が多く見受けられた。

また、ロジックと呼ばれるこの手のパズルを解きなれた人でも「やりがいがあってよかった（渡辺一明）」と大きくなった問題の手応えは十分なようだ。ただし「ロジックはもっとのんびりやりたい（大竹雅士）」という声が代表するように、制限時間に対する不満もあったが、ゲーム性という点を考慮すると難しいところ。

アンケートの結果では、ロジック初心者のほとんどが、解き方の説明をするモードの存在のおかげですぐにルールを理解できたとしているのも見逃せない。



ロジックと呼ばれるこのパズルで遊んだことがありますか？

パズル専門誌などでもよく遊ぶ	前作で遊んだ程度	全く遊んだことがない
42%	16%	42%

ロジックのファンとまったくの素人がほぼ半数ずつという状況で、わかりやすさなどの項目で高い点数を出していることから、親切設計であることがわかる。

プレイステーション

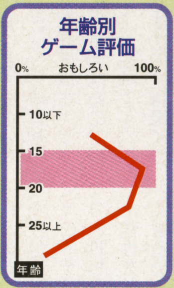
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す一

●ヒューマン
●10月25日発売
●5800円
●ETC

美しいグラフィックと声優による音声は好評
しかし、ゲーム自体には辛口の意見が集中

このゲームには数多くの女の子が登場する。が、召喚などのイベント時でも画質を優先したためか、静止画が多く使われている点に関しては賛否両論。下に掲載したグラフでもわかるように、画質を最優先とするかどうかは難しい問題だといえる。また、ゲーム内容自体については「召喚バトルというアイデア自体は評価できるが、行動のバリエーションがあまりにも少なすぎて、すぐに単調になってしまう（飯塚信寛）」や「戦闘が始まるまでが長すぎ（野衣裕一）」「ストーリーが1本道なのであきてしまう（六川香代）」など辛口な意見が目立った。

だが、「ストーリーを練り直せば化けるのでは（富沢卓）」や「召喚する時間ごとに（女の子のグラフィックが）いろいろと変わるのがよい（島田晃弘）」など、好意的な意見も寄せられている。グラフィックの質がいいだけにゲームとしての工夫が欲しかった。



最低プレイ時間 1時間

声優・アニメのファンにとって満足するデキだと思いますか？

満足いく	何とも言えない	満足いかない
40%	54%	1%

人気声優の起用や奇麗なグラフィックが評価を得て、半数近くの人は「満足すると答えている。マイナスに作用してい

画質優先の静止画像と画質の劣る動画、どちらが好きですか？

画質が大事なので静止画像がいい	40%
画質は落ちても動画	40%
どちらでもいい	20%

これは奇麗に意見がわかれた。「画質のいい動画」がいいというのが本音だろうが、現状ではなかなかそうもいかない。おとなしく技術の進歩を待つほかはない。

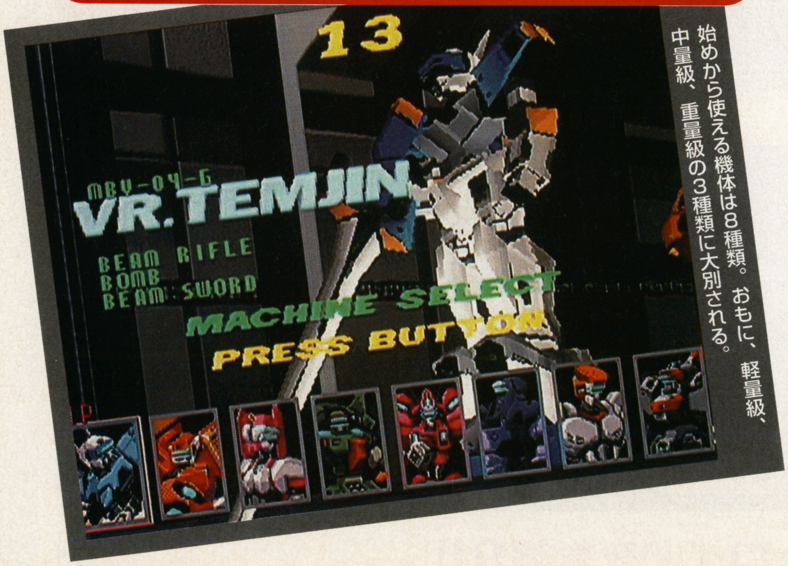
「アポなし召喚バトル」という新システムを採用した新しいタイプのゲーム。ゲーム中に登場する多彩なキャラクタたちの声は、かないみかなどの人気声優があてている。

©彩花みん／集英社／テレビ東京／NAS／NEC Home Electronics・NINTENDO／Creatures／JUPITER・HUMAN

格闘アクション　電脳戦機バーチャロン
セガ
SS　11月29日発売予定
5800円
バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応

もうまもなく"オペレーション・ムーンゲート"が発動する!!

8機体の中から選択

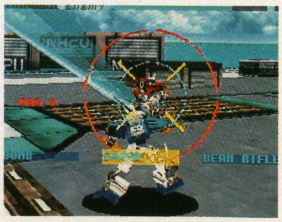


始めから使える機体は8種類。おもに、軽量級、中量級、重量級の3種類に大別される。

バーチャロイドと呼ばれる機体を操縦し、装備されている3種類の武器を使い敵と戦う対戦ゲーム。

約1年前にその姿をあらわし、以来、アーケードで絶大な支持を得ている「バーチャロン」。その時の興奮が、もうまもなく、サターンを通じて味わうことができる。

ゲームの中の世界に登場する対戦バトルゲーム「バーチャロン」は、非常に人気の高いゲームである。しかし、実は優れた人材を探すためのシステム、M.S.B.S.(マインド・シフト・バトル・システム)が組み込まれており、これによってプレイヤーの適性が測られ、適性を持つものが実戦に使われるのだ。普通の人間では操ることのできないバーチャロイドにとって、適性を持つ者は、重要な意味を持っているのだった。



➡5面までは地上を舞台にして戦いを繰り広げる。

➡実戦ともいえる宇宙ステージは6面からだ。

©SEGA ENTERPRISES

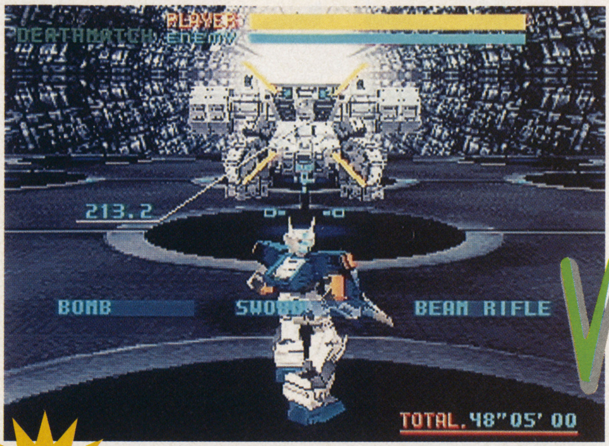
未確認機体との遭遇と最終目標との戦い

Z-GRADT 最終兵器 ジグラット

ある少年の精神データから作られたVRシミュレーション内に、バグとして現れる謎のバーチャロイド「ヤガランデ」。すべてのデータが不明で、唯一、その少年がこのバーチャロイドと戦闘をおこなったということが推測されるだけである。

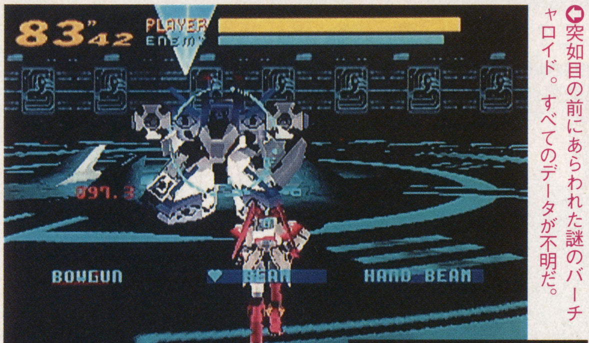
このイベント(?)は、5面までのプレイヤーの成績によって登場するペナルティエリアである。ヤガランデと出会うことなく先に進めれば問題ないが、もし登場してしまった場合は、ここで大きくつまずくことになるだろう。

宇宙ステージにいき、3体のバーチャロイドを倒せば、いよいよ最終目的の遺跡破壊である。そして最後の敵、ジグラットとの対決が待っている。時間内に倒せ!!

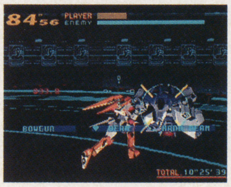


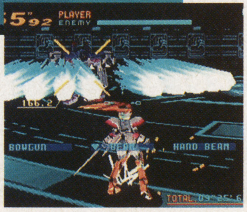
最終目標となるジグラット。並みの力じゃ倒せない

VR.JAGUARANDI 謎のバーチャロイド ヤガランデ



突如目の前にあらわれた謎のバーチャロイド。すべてのデータが不明だ。

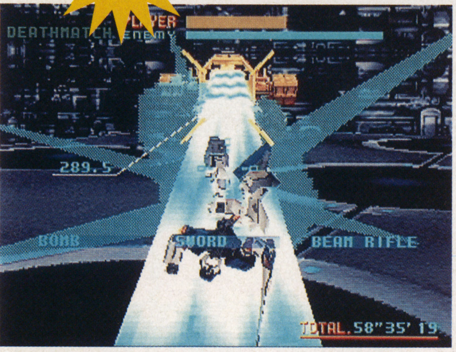




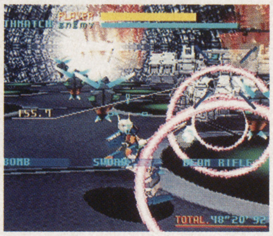
どの武器も強力で油断できない。

コンティニューすると小さくなる。

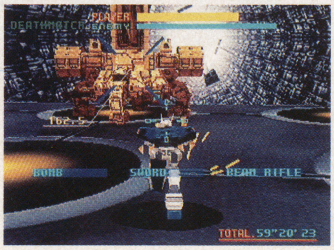
変形する最終兵器!!



この時こそが攻撃のチャンスだ。しかし、うかつに近寄れば大砲の餌食に!!



絶えまない攻撃と厚い装甲を前に絶望が頭をよぎる



機体の変色とともに、その姿を変えていく

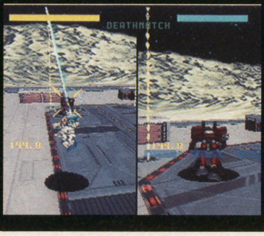
対戦は画面分割で!

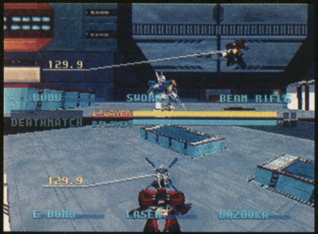
アーケードでは2枚の基板を使用した通信対戦が基本だったが、サターン版では、1枚のディスクで画面を2分割しておこなわれる。

分割は縦と横の2種類。横割りは左右の視界が広くとられている分、縦の視界がとても狭くなっている。逆に、縦割りは上下の視界が広くとられている半面、相手の機体を画面内に捕捉し続けるのは困難だろう。これらの分割画面が、戦いにどんな影響を及ぼすか楽しみ。

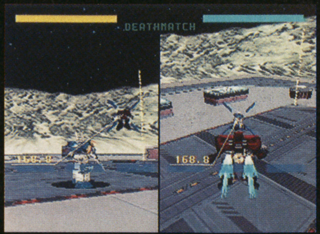
対戦時の機体選択画面はサターン版オリジナルだ

画面分割だと相手に行動が筒抜けだが、実際には相手を見ている余裕はない





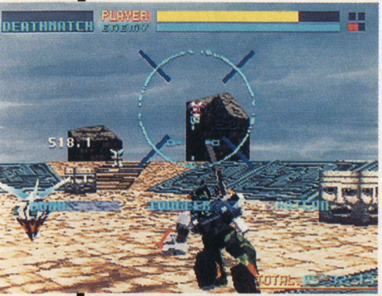
よこ割 画面が横長なので相手を捕捉しやすい



たて割 左右の視界が狭いので隠れやすいだろう

ほかにはどんなモードが?

通常のゲームモードのほかには、ランキングモードとリプレイモードというのが用意されている。ランキングモードはプレイヤーの実力をいろいろな視点から評価してくれ、リプレイモードは、プレイをメモリ内に記録することで、後でプレイ内容が見られるというものだ。



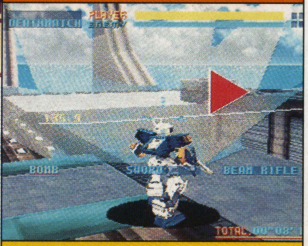
戦いの際のどんな要素が評価される対象になるのかが楽しみだ。

次ページからは8体のバーチャロイドを大紹介!!

VR.TEMJIN
MBV－04－G テムジン

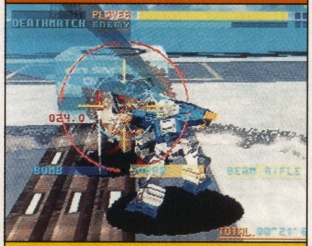
主戦闘バーチャロイドとして開発されたこの機体は、各パラメータのバランスがいいので、初心者でも気軽に使用することができる。ただ、バランスがいいだけに、攻撃力に若干の問題がないともいえない。攻撃力の高いビームソードを、いかに当てるかが戦いのポイントになるだろう。また、透けて見える爆風の克服の仕方も重要だ。

ボム



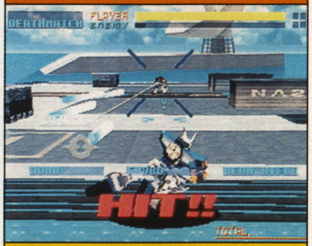
⇧ボムを投げたあと、爆風が広がりダメージを与える

ビームソード



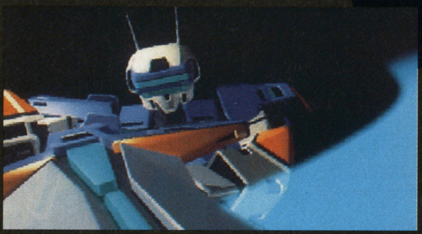
⇧ライフルを剣化させてビームソードとして使用できる

ビームライフル



⇧長身のライフルからビームが放たれる。弾切れがない

オープニングデモ

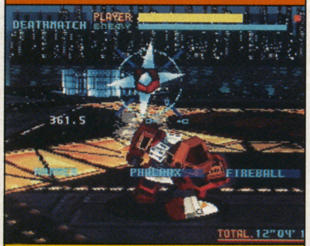


これが特徴だ!!

ジャンプした状態からソードを突き出し、相手のいる方向へ一直線に向かっていく技「グライディングラム」。直線的な動きなので、避けられてしまうことも多いが、大きなダメージを与えられる。

⇧高い位置から、相手に向かって直線的に突き進んでいく

ハンマー

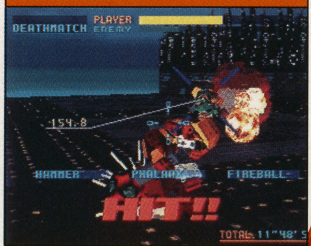


⇧左腕に装備されたハンマーを相手めがけて飛ばす。

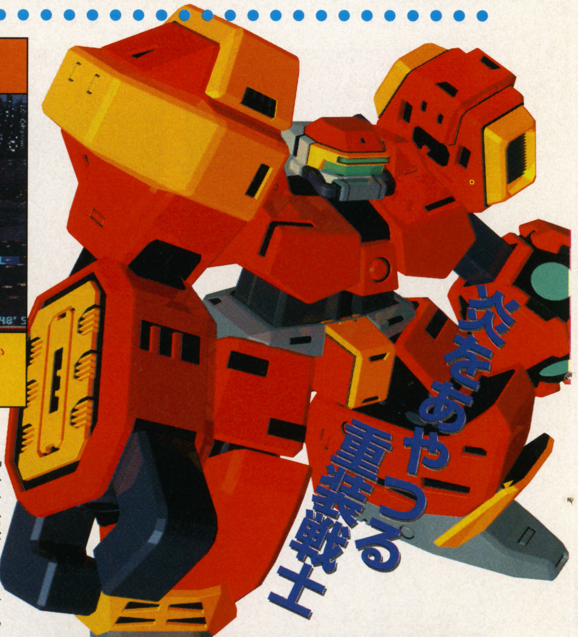
ファランクス

⇧肩からナパームとマイクロミサイルが広範囲に射出される

ファイアーボール



⇧右腕に内蔵されている武器から、炎の弾体が射出される



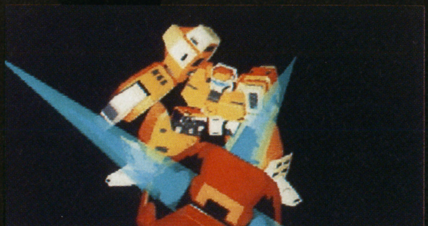
丸みをおびたフォルムに、厚い装甲で身をつつむ重量級バーチャロイド。どの武器も性能がいいので、使い方さえ間違わなければ、かなりの勝率を収めることができるはずだ。中でも、ファランクスを取り入れた連係は、相手にとって脅威となるはず。また、身長が低いので、接近戦で相手の攻撃が空振りする場合がある。

これが特徴だ!!

ハンマーを振りながら回転し、相手にじわじわと近づいていく「メガスピンハンマー」。移動速度は遅いが、高い追尾性能と攻撃力が魅力的な技で、ドルカスの特徴である力強さが強調されている。

⇧力強い回転とともに迫ってくる姿は脅威だ

オープニングデモ

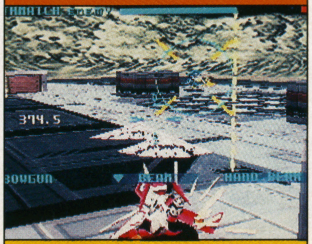


VR.DORKAS
HBV－10－B ドルカス

VR.Fei-Yen
SRV－14－A フェイ－イェン

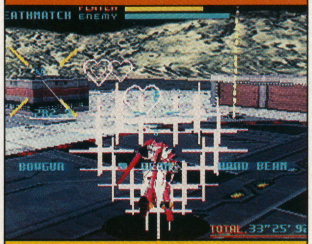
魅惑と疑惑のレプリカバーチャロイド

ビームボーガン



⇧左手に持つビームボウガンから追尾性能の高いビームを射出

♡ビーム



⇧胸部のジュネレーターからハート型のビームが放たれる

ハンドビーム

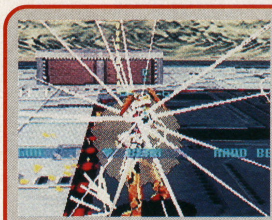
⇧内蔵型のマイクロビームガンからビームが連射される

オープニングデモ

機体のデザインなど、明らかにほかの7体のバーチャロイドとは違う経緯で開発されたことがわかるフェイ－イェン。この機体にはさまざまな疑惑がつきまとい、その性能にも不明点が存在している。軽量級に分類されるこの機体は、機動力が高いのが特徴だが、その分攻撃力の低さと装甲の薄さが目立ってしまう。手数で勝負しよう。

これが特徴だ!!

ある一定のダメージ量を超えると、機体が金色に輝き、「ハイパー化」と呼ばれる状態になる。ハイパー化後は、武器などを含む機体性能がアップし、見違えるほどのポテンシャルが引き出される。



⇧金色に輝きはじめ機体の性能が一気にあがる

ナパーム

⇧地面に着弾後、いくつもの火柱が起こり直線を描く

ホーミングミサイル

⇧両肩から1発ずつ、計2発のミサイルがセットで放たれる

グレネード

⇧グレネードはタイミングよく放つことで性能が引き出される

高速のスナイパー

ライデンをベースに、コストダウンを目的に開発された機体である。装甲が削られた分、機動力が増したのだが、両肩にあるミサイル機器のために重心が高くなっている。そのため、転倒することが多くなり、それなりのテクニックが要求されるので、上級者向けと言えるだろう。総合的にみると、やはりライデンには見劣りしてしまう。

これが特徴だ!!

機動性能の高いベルグドルの横ダッシュは、8機体中最速をほこる。さらに、独特な操作を加えることで、その速度がさらに増し、相手の視界からあっという間に消え去ることも可能だ。

⇧横ダッシュの速さは8体のバーチャロイドの中では最速

オープニングデモ

VR.BELGDOR
SAV－07－D ベルグドル

VR.VIPERⅡ
TRV－06k－H　バイパーⅡ

死と隣りあわせの天空の覇者

7ウェイミサイル

⇧右手のランチャーから7発のマイクロミサイルが連射される

ホーミングビーム

⇧ジュネレーターから直接、追尾能力の高いビームを射出する

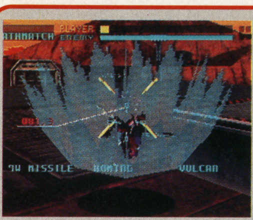
バルカン

⇧右手に装備しているランチャーからエネルギー弾が放たれる

偵察用バーチャロイドとして、テムジンをベースに開発されたバイパーⅡ。開発目的の要素から、空中での機動力は非常に高いものになっている。しかし、そのためには軽量化が必要とされ、装甲を極限まで削ることになった。そのため、ちょっとした攻撃にも注意が必要だ。一撃瀕死の緊張感を味わいたい人には、最適の機体だろう。

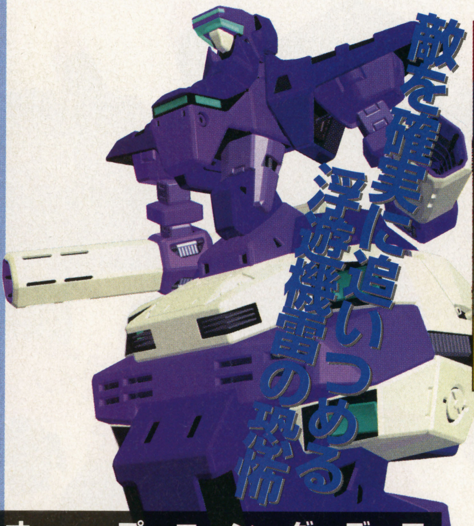
これが特徴だ!!

機体を炎のようなものにつつみ、相手めがけて体当たりをする荒業。「S.L.C.ダイブ」と呼ばれるこの技は、高い追尾能力と攻撃力を持っている。が、回避された場合には手痛い反撃が待っている。



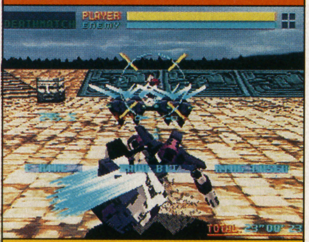
⇧一定の距離を追尾し続け、体当たりをくらわす技だ

オープニングデモ



敵を確実に追いつめる浮遊機雷の恐怖

フローティングマイン

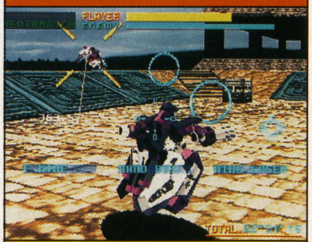


⇧浮遊する機雷を射出。場合によっては相手の背後から迫る

ハンドビット

⇧両腕を切り離し、遠隔制御で相手の頭上から攻撃をしかける

リングレーザー

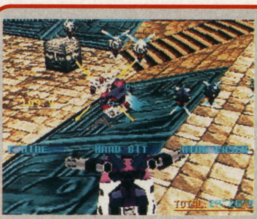


⇧右腕に内蔵された機構から輪状のレーザーを形成、射出する

トリッキーでコミカルな動きが特徴のバーチャロイド。その独特な操作感覚から、ある程度の実力を持った人でないと使いこなすことはできないだろう。地上での機動力が低く、空中での機動力が高いため、空中戦のほうが向いているように思われる。しかし、各武器の能力は地上で使用したほうが性能がよくなっているようだ。

これが特徴だ!!

追尾能力が非常に高いフローティングマイン。個々の攻撃力は低いが、それが複数ともなれば、相手にとって脅威になるはずだ。攻撃形態によってフローティングマインの性能もわずかだが変化する。



⇧フィールドをさまよう多くのフローティングマイン

オープニングデモ

VR.BAL-BAS-BOW
XBV－13－t11　バル－バス－バウ

VR APHARMD

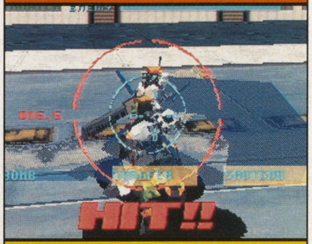
MBV－09－C　アファームド

敵の背後から戦慄せまるファイター

ボム

⬆着弾したあとにドーム型の爆風が発生してダメージを与える

トンファー



⬆両腕のトンファーを振りまわし相手を斬りつける

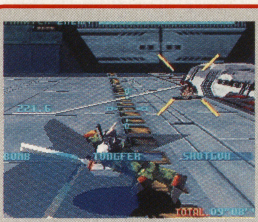
ショットガン

⬆弾速の速い小ビームがショットガンから撃たれる

テムジンをもとに、接近格闘戦用に改良された機体アファームド。装甲は強化されたが、火器類の能力が低下してしまっている。だが、両腕に装備されているトンファーの破壊力は、ほかの機体がもつ接近戦用の武器の中では最強だ。トンファーの使用時の加速力を利用することで、相手との間合いを一気につめることも可能になっている。

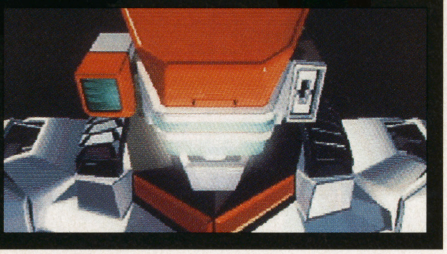
これが特徴だ!!

トンファーによる斬り込み時の加速は、ダッシュでのキャンセルが可能になっている。また、ダッシュ攻撃後の硬直もなくせるので、これらを組み合わせれば止まることなく攻め続けられる。

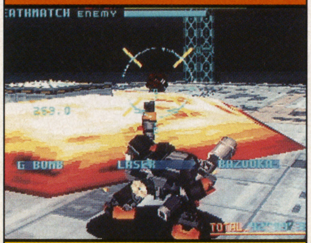


⬆キャンセルする際には、始動時はニュートラルにすること

オープニングデモ



グランドボム

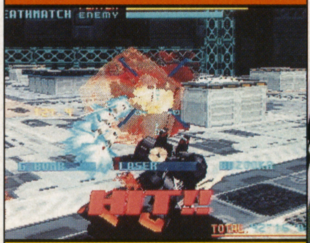


⬆地をはうグランドボムは時間がくると衝撃で爆発する

レーザー

⬆両肩から最大の攻撃力を持つレーザーが同時発射される

バズーカ



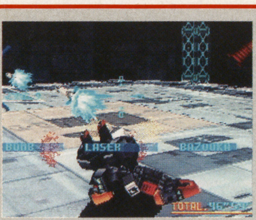
⬆バズーカから出る弾には若干の追尾性能が備わっている

すべてを消し去る両翼の閃光

重量級バーチャロイドライデン。この機体は、コストがかかるために、大量生産にまでいたらなかったという経緯がある。ライデンは、８機体中最高の火力をもち、厚い装甲によって守られている。なんといっても一発逆転の要素をもつレーザーは、とても魅力的だ。しかし、重量のためダッシュ移動距離が短いという欠点を持つ。

これが特徴だ!!

レーザーとともに、多くのプレイヤーを悩ませたしゃがみバズーカ。射程距離は短いものの、攻撃力が高くてヒットさせやすいなど、総合的にみると非常に性能のいい攻撃方法であることがわかる。



⬆使い勝手が良すぎて、多用すると相手に嫌われる。

オープニングデモ

VR.RAIDEN

HBV－05－E　ライデン

SUPER Famicom

Nintendo®

任天堂初の本格ACTアドベンチャーゲームがスーファミで遂に登場!!

マーヴェラス™

～もうひとつの宝島～

大人になる少年たちへ・・・

少年だった大人たちへ・・・

「サーチシステム」で

とことん調べる！

サーチシステムとは、画面内の「あやしい！」と思った所を拡大したり、細かく調べることのできる画期的なシステムです。あなたも気になるところを調べて調べて調べまくってください。

伝説の大海賊・マーヴェリックの宝が眠ると言われる無人島。その島へキャンプに訪れた少年たちは、宝をめぐる謎の中に巻き込まれていくのだった・・・

10月26日（土）発売

メーカー希望小売価格 **6,800円（税別）**

SA1チップ搭載！

バッテリーバックアップ機能付き

インターネットのホームページ　http：//www.nintendo.co.jp

©1996 Nintendo　スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地

任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999　大阪（06）376-3355　京都（075）525-3444　名古屋（052）586-3000　岡山（086）255-2130　札幌（011）612-4144

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328 (祝祭日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。
コマンドは［GO SGAMEVC］です。

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

Riverhillsoft
君と出会った、あの日。
僕はまだ、ほんとうの恋を知らなかった。
一つの気ままな巡り逢いから芽生えたほのかなときめきは、6ヶ月の月日の中でさまざまなドラマを生み、
やがて確かな想いへとふくらんでいった。そして迎える、運命のクリスマスイブ………。
男女7人が織りなす、恋と友情の人間模様。
新感覚·恋愛シミュレーション「リフレインラブ」。
1997年2月、君は6人の仲間と、新しい物語の1ページを開く。
イラスト：荒木プロダクション
PlayStation
EXPO'96~'97
PlayStation
PlayStation EXPO '96-'97 イベント情報!! 人気声優トークショー!
~岩男潤子が「リフレインラブ」のオープニング曲を初披露~
参加声優：山崎和佳奈、田中敦子、岩男潤子、宮村優子
日時：11/3（祝） 14：15~15：15 ※当日は、リバーヒルソフトブースにて整理券を配布します。
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

この秋イチバンの大収穫!!

さくいん充実! 技の検索性大幅UP!

最新!!ニンテンドウ64の30本を含めた
全機種のウル技が、まさに食べごろ!!
日本全国ゲームプレイヤー必携の書
大増補の第3弾、いよいよ登場。

B5判 928ページ
定価980円（税込）

好評発売中!!

発行：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店

小社出版物に関するお問い合わせは☎03（3573）8613（販売）までお願いします。

Tokuma Intermedia Mook

ウル技9085技

超絶

大技林（だいぎりん）

'96年秋版

ニンテンドウ64
スーパーファミコン
バーチャルボーイ　ゲームボーイ
ファミコン　3DO　ネオ・ジオ
サターン　メガドライブ　ゲームギア
プレイステーション
PC-FX　PCエンジン

ゲームカタログ5762本

Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

980円

コレが実寸！

風雲スーパータッグバトル

カートリッジ版／11月8日発売予定
32000円
CD版／発売日未定
価格未定
SNK

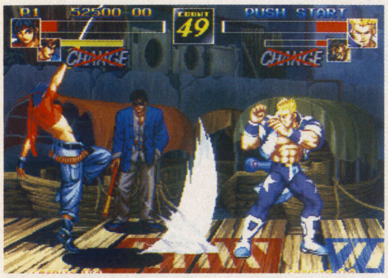
NEO GEO　NEO-GEO CD

2対2のタッグチーム戦で『風雲黙示録』が帰ってきた

昨年登場した対戦型の格闘アクション『風雲黙示録―格闘創世―』が、タッグバトルに生まれ変わって登場。同社の『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズは3対3のチームバトル制で、順番に闘う勝ち抜き戦スタイルの対戦だった。それに対してこのゲームでは、タッグという言葉のとおり、闘いの最中に2人のキャラを交代させることができるのだ。勝負は1本制で、タッグのどちらか1人の体力がなくなった時点で勝負が決まる。闘っていないキャラは、体力を回復させることも可能だ。

なお、通常のアーケード版やNEO・GEOでは、各タッグチームを2人のプレイヤーで分担した、普通の対戦格闘が楽しめる。これに対して、アーケード版の「MVSスペシャルバージョン」仕様では、タッグチームを2人のプレイヤーで分担する「協力プレイモード」も選択可能になっているぞ。さらに、このシステムを使った対戦台では両タッグチームの4人すべてを4人のプレイヤーで分担する対戦まで可能なのだ。

さまざまな人種が住み、独特な文化が育まれた都市、ジパングシティ。かつて、獅子王と名乗る男が全世界に君臨すべく「獣神武闘会」を開催したが、その企みは獅子王自身の影武者が起こした反乱と敵対組織の乱入により打ち砕かれてしまう。それから1年、再び「獣神武闘会」が開催される。それぞれの思いを胸に秘め、10人の挑戦者たちが武闘会に集まる。



2人でタッグを組んで激しいバトルをする

さまざまな技を駆使して闘うのだ

待機した相棒との協力技もある

タッグ以外の新要素 新キャラや各種の技

このゲームには、10人のプレイヤーキャラが登場する。そのうちの8人は前作から引き続いての登場で、残りの2人は新キャラだ。また、システム面ではスウェー、ガードキャンセル、ラッシングコンビネーションといった操作や、待機キャラとの協力技サプライズアタックなど、多彩なアクションが可能だ。必殺技や逆転技などを交えてガンガン闘おう。

新キャラのキム・スイル。『餓狼伝説』のキムと血縁関係にあるらしい

真獅子王・ジャズウ

使用コマンド

1. タッグチームセレクト画面でメズウにカーソルを合わせる
2. 写真上の矢印のとおり、カーソルをゴズウまで移動させる
3. 写真上の矢印のとおり、カーソルをゴズウまで移動させる
4. Dボタンを押して、ジャズウの声で「ククククッ！」としゃべれば成功
5. ゴズウのパネル上でレバーを上に入力するとジャズウ、同様に影獅子王のパネル上でレバーを上に入力すると真獅子王が登場。A、Bボタンで決定

ジャズウ　真獅子王

この画面でコマンドを入力しよう

とにかく強いコイツらが使えちゃうのだ

©SNK

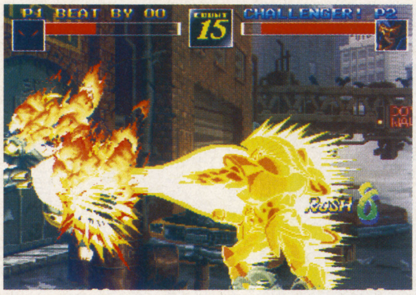
アーケード版でもOK! のボスキャラ2人使用コマンドをNEO・GEO版の発売直前に大紹介

アーケードゲームの迫力をそのまま家庭で、というコンセプトに魅せられる熱烈なファンが多いNEO・GEO。このスペースでは、ホットなNEO・GEO情報を紹介していく。第1回の今回は、カートリッジ版が発売間近なこの1本!

強力な技をもつ最強の男たち この技でこいつらを極めろ

対コンピュータ戦を勝ち抜くと、ボスとして出現する真獅子王、そしてジャズウ。普通の状態では使用不可能なこの2人は、コマンド入力によってのみ使用可能となる。この使用コマンドはアーケード、NEO・GEOとで共通。対COM戦、対戦で使用可能だが、メモリーカードは使えず、ネームエントリーやエンディングもないぞ。

さらに、この2人の必殺技、逆転技のコマンドも紹介しよう。表はすべてキャラが右を向いているときのもの。逆転技は体力ゲージが点滅している状態のときのみ使用可能だ。派手で強力な技で攻めまくろう。



⇧ボスならではの強烈かつ極悪な技が多数あるぞ

⇨異様ないでたちのテロリストの首領

真獅子王

真獅子王	必殺技・逆転技コマンド
ナイトメアー(当て身)	サンダーゴッドブレス
←↙↓↘→+A	↓↑+C
ナイトメアー(追加)	ハンターキラー
↓+A	↓↙←+B
ビーストブロー	アースチョッパー(立ちのみ)
→←→+A	↓↘→+C
ミニマムアッパー	逆転技/キングストレート
→↓↘+A	→↘↓↙←→+A
サイレントストーム	逆転技/キングアッパー
→↘↓↙←+C	←↙↓↘→←+A

ジャズウ

ジャズウ	必殺技・逆転技コマンド
陽炎拳	かまいたち
Aボタン連打	↙+B
陽炎脚	三日月(立ち)
Bボタン連打	↓↘→+C
轟天	三日月(ジャンプ)
↓↙←+C	ジャンプ中↓↘→+C
邪氷魔	背水叫喚殺(当て身)
↓↑+A	↓↘→+A
豪炎弾	無道転輪爪
→↓↘+A,B,C	壁際へジャンプ←+C
無道水流波	逆転技/邪呀絶命柱
→↘↓↙←+B	→↘↓↙←→+A

NEW FACE

得点王 炎のリベロ

『得点王』シリーズの第4弾が登場する。操作感は単純かつそう快で、新たな演出やイベントが追加された。選手のタイプや動作、各種デモから使用チーム数と、あらゆる面がボリュームアップ!

⇨8地域、各10チームの計80チームが選択可能

SNK

カートリッジ版/
12月20日発売予定
2万9800円
CD版/
発売日未定
価格未定

NEO GEO

NEO-GEO CD

⇧ゴール寸前の攻防。シュートを決めろ!

レジオゾーン

Win95

10月25日発売
ケイエスエス
11400円

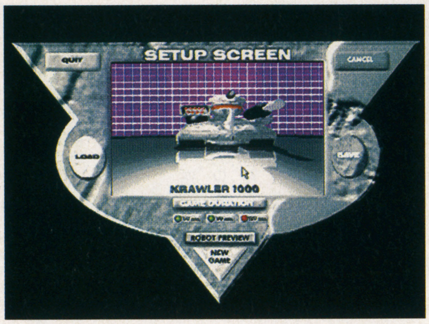
極秘指令！クローラー1000を操作して放射能の発生源を探し出し破壊せよ

海外で好評を博したアクション性もあるアドベンチャーゲーム。限られた時間内に、放射能の発生源を破壊するのが目的だ。

南太平洋上に浮かぶ無人島「アロラトーラ島」。そこから放射能が漏れていることがアメリカ軍の調査で判明した。このままでは放射能は広がり続け、地球全体の脅威となる。その危機を防ぐべく、防衛軍特殊部隊のキミに極秘指令が下された。指令内容は、遠隔操作が可能な戦車型マシン「クローラー1000」を操作して、限られた時間内に放射能の発生源を破壊すること。失敗は許されない。

アロラトーラ島を探索する途中で、放射能で突然変異した怪物と遭遇し、戦闘になることがある。そうなったら、画面中央の照準を敵に合わせてロックオンし、武器を選んで発射する。その肝心の武器は3種類（近距離ミサイル4発、レーザー砲3発、毒ガス砲）あるが、状況によっては武器が使えない場合もあるし、弾数にも限りがある。状況をよく考えて無駄撃ちしないように気をつけることが大切なのだ。

なぜ突然に放射能が発生したのか？　アロラトーラ島に隠された謎とは？　キミは見事この島の謎を解き明かし、無事に任務を遂行することができるか。



地球上のあらゆる環境に耐えられるよう設計されたクローラー1000

怪物が出現。武器はマシンが移動しているときには使えないぞ

任務の責任者ジェファーソン司令官は、さまざまな情報を提供してくれる

いかにも何かありそうな雰囲気

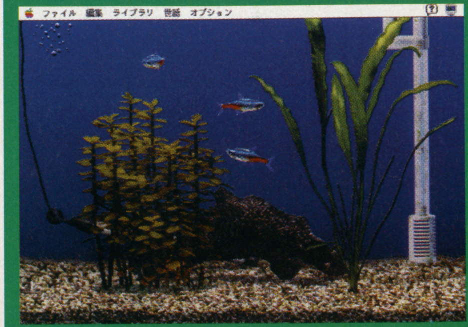
AQUAZONE

オプションディスクシリーズ　Mac&Win95

11月1日発売／オープンブックキューゼロゼロサン／各3600円

熱帯魚育成SLG『AQUAZONE』。現在発売中のパソコン版オプションディスクシリーズのうち、10種類の標準価格を値下げ、ハイブリッド化して発売されることになった。もちろん『AQUAZONE』本体が必要だけど、もっとたくさんの魚を育てたいという人に最適。

- エンゼルフィッシュ
- レッドプラティ
- ゼブラダニオ
- ブラックシャーク
- ブルーエンペラー
- ペンシルフィッシュ
- クラウンローチ
- ブラックモーリー
- レッドファントムテトラ
- ラミーノーズテトラ



パソコンの中で熱帯魚が飼えちゃうのだ

©OPeNBooK9003・Micro forum／KSS・KOEI・LAY-UP／Imagineer

こんな季節はじっくりゲームを楽しみたい！そんなあなたにぴったりのソフトを紹介

読書の秋、スポーツの秋、芸術の秋。秋にはいろいろあるけれど、秋の夜長はゲームもじっくりとプレイしたいもの。そこで今号は思考型のゲームを特集してみた。

今日からキミも一国の主。経営&育成シミュレーション

時間をかけてじっくり楽しめる2本のタイトルを紹介。敏腕社長になれるか?

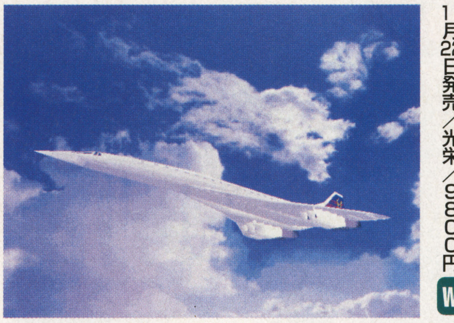
エアーマネジメント'96

11月22日発売／光栄／9800円

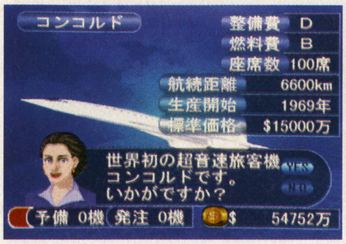
Win95

航空会社の社長となり、航空業界の頂点を目指す経営シミュレーション『エアーマネジメント』。そのシリーズ最新版『'96』がWindows95に登場だ。

プレイヤーは限られた資金と数機の航空機を元手に航路を引き、利益を得て徐々に航路を増やしていく。乗客が望む航路をつかみ、安全かつ快適な空の旅を乗客に提供すれば収益はおのずと上がるだろうし、逆に経営戦略を誤ったり、他社との競争に負ければ倒産の可能性だってある。そんなシビアな業界に飛び込み、経営手腕をふるって、最終的に全世界を覆う空のネットワークの完成を目指すのだ。難易度レベルは5段階あるので初心者でも大丈夫だぞ。

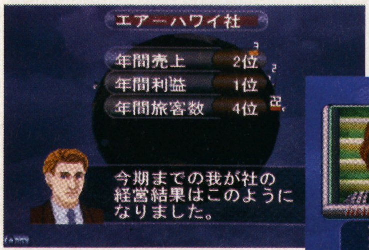


⇨大空をまたにかけ、航空王をめざす



⇧20種以上の航空機が登場し、すべてポリゴンでち密に描かれている。機種ごとの性能を見極めて、効果的に投入しよう

⇧航路は、航空機が一度に飛べる距離内なら自由に引くことができる。同じ都市に引き込む際も、通過か中継かを選べる



⇧決算画面。航空会社は全部で4社あり、4人同時に遊ぶことも可能

⇩旅行ブームやオリンピックなど多種多様なイベントも用意されている

リトルステップ

11月22日発売／イマジニア／9800円

Win95

芸能プロダクションの社長となってタレントを発掘・育成し、業界No.1事務所をめざすタレント育成&経営シミュレーションゲーム『リトルステップ』。

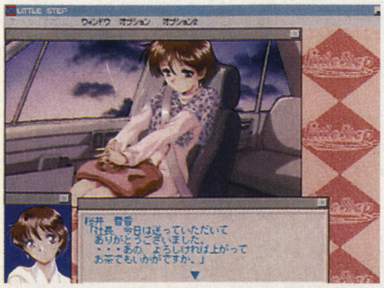
プレイヤーに与えられた期間は3年間。その間に事務所を軌道に乗せ、会社設立時に作った借金を完済しなければならない。そのためには、ダイヤの原石を発掘しメジャーデビューさせ、ときにはライバル会社から有望なタレントを引き抜くなどして、所属タレントの増員をはかる必要がある。

登場するキャラは23名。女優、アイドル歌手、お笑いタレント、アナウンサーなどタイプが別れており、それぞれが魅力たっぷりの女の子たちばかり。声を担当する声優陣も雪原璃沙役の岩男潤子をはじめ人気声優が担当。さらにクリスマスや誕生日、レコード大賞などのイベントも豊富で何度でも遊べるぞ。

⇨スカウトする際には契約金を払う

⇨秘書の雪原璃沙はいろいろなアドバイスをしてくれる。主人公に好意を持っているようだが

⇨登場する女の子は全部で23人。みんな魅力的でかわいいぞ



⇧たまにドキッとするイベントもあるぞ

天草四郎時貞

サムライスピリッツ 天草降臨

稼働中
SNK

⇨怒り爆発は怒りゲージがMAXでなくても発動できる

登場キャラは総勢17人 強者どもが魔城に集う

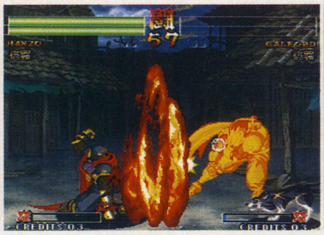
ネオジオで好評の『サムライスピリッツ』シリーズ第4弾。前作『斬紅郎無双剣』の世界観やシステムを継承しながらも、さらに新要素を盛り込んだ最新作だ。

登場キャラクタは、前作から12名、旧『サムライ』シリーズから3名、そして新キャラとなる風間蒼月・火月兄弟17名。

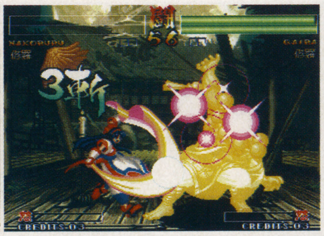
前作から導入された「剣質選択」と「レベル選択」は、内容が一部、追加・変更され、初心者・上級者を問わず、楽しめる作品に仕上がった。

そして新たに追加されたのが「怒り爆発」モード。これは『サムライ』シリーズでおなじみの、怒りゲージと引き換えに一か八かの勝負ができる大技。「連ね斬り」と「一閃」があり、1試合に1回しか使えないが、絶体絶命の状況から一発逆転が可能。一層緊迫感の増す戦いが繰り広げられる。

⇧もう1人の自分自身（闇側の魂）を探し出し1つになるため、魔城へ向かう天草。これは飛び道具の「死霊刃」



⇧幕府からの密命で、魔城へ向かう服部半蔵。さまざまな忍術を使いこなす半蔵はトリッキーな技が多い



⇧自然を守るために戦うナコルル。写真の技は飛び道具を跳ね返す「カムイリムセ」

⇧当世きっての歌舞伎役者、千両狂死郎。「火炎曲舞」で相手を燃やせ

⇧スタートボタンを3回押すと、この武器捨て挑発ができる。やられた相手は…

覇王丸

3Dポリゴン格闘は…

DEAD OR ALIVE

11月末登場予定　テクモ

モデル2基板を使ったテクモ初の3Dポリゴン格闘ゲーム。「つかみ」という新要素の導入やリング外をダメージゾーンにするなど、よりリアルで熱い戦いが繰り広げられる。また、キャラの声に丹下桜などの人気声優陣を起用しているところも見逃せない。

⇦女子プロレスチャンプのティナが技をかける

⇦相手を抱え込み、投げ技の体勢。よっこいしょっと

⇦見事に技が炸裂！ これはタイガードライバーか？

©TECMO・SNK・CAPCOM・SUNSOFT ※『サムライスピリッツ 天草降臨』『WAR-ZARD』の画面は開発中のものです。

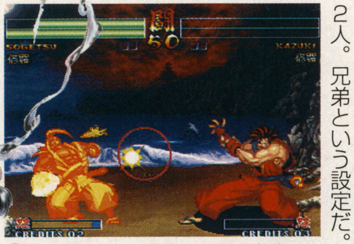
アーケード好きのキミに贈るこのページ
2D格闘アクション、期待の新作3連発

2D格闘の2大巨頭SNKとカプコンの新作を紹介。SNKは新要素を盛り込み、パワーアップした『サムライ』シリーズ第4弾。カプコンは新基板CPシステムⅢを使ったタイトルを紹介。

初登場！ 新キャラ兄弟

今回、新たに登場するキャラは2人。兄弟という設定だ。

風間火月



⬆妹の体におきた異変の原因が魔城であると知り、抜け忍となり魔城へと向かう火月。火を操る

⬆弟の火月を追って魔城に向かう蒼月。水を使った攻撃が得意

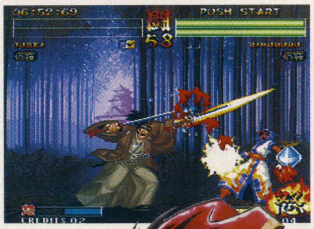
風間蒼月

旧シリーズから復活

旧『サムスピ』から復活を果たしたのはこの3人。

シャルロット

⬅シャルロットといえば、「トライスラッシュ」



➡柳生新陰流の十兵衛といえば二刀流

柳生十兵衛

タムタム

登場が待ち遠しい期待のNEWタイトル

2D格闘の老舗とも言えるカプコンの期待作とサターン版も発売されるサンソフトのタイトルを紹介

WAR-ZARD

近日登場予定
カプコン

カプコンの新システム基板「CP-システムⅢ」を使った第1弾のタイトル。選べるキャラは4人で、それぞれに魔法やコマンド必殺技があり、それを駆使しながら敵を倒していくのだ。しかもキャラは成長し、パスワードでその状態を保存できるぞ。

⬆キャラは大きく迫力満点。写真のキャラはレオ

⬆このキャラはタバサ。魔法攻撃が得意

わくわく7

11月下旬登場予定
サンソフト

7つそろえばどんな願いも叶うといわれる「わくわくボール」をめぐって、中学生や探検家、森の動物といった7人のキャラがバトルを繰り広げる。

各キャラの必殺技「ドキドキアタック」や防御不可能な「ハラハラアタック」など、多彩な技が楽しめる格闘アクションだ。

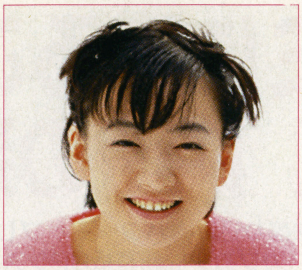
⬆魔物ハンター・スラッシュ（左）と自動人形・ティセ（右）の戦い

➡こんなかわいいキャラも登場する

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

声優・國府田マリ子 10/23シングル発売ニュース



國府田マリ子

●声優・シンガー　パーソナリティ

こうだ・まりこ：9月5日生まれ。青二プロダクション所属。愛称はマリ姉。趣味はカメラ。現在、「バーチャル・アイドル」でエッセイを連載中。

テレビ朝日系アニメ「ママレードボーイ」の小石川光希役や、同じくテレビ朝日系アニメ「GS美神」のおキヌ役を演じていた國府田マリ子さん。

彼女の4枚目のシングル「夢はひとりみるものじゃない」が、コナミ（キングレコード）から10月23日に1000円（税込）で発売。作詞は今回も彼女自身が担当。また、前作のシングル「私が天使だったらいいのに」同様、作曲は松原みきさんが、編曲は十川知司さんが手掛けている。『いつもみんなといっしょだよ。楽しいときは、いっしょに笑顔でいようよ』が彼女の基本的なスタンス。そんな思いをたっぷりとつめこんだこの「夢はひとりみるものじゃない」。透明感のある彼女のソプラノの歌声に、大空のような広がりのあるサウンドが耳に心地よく、スルリと自然に体のなかにとけこんでいく。國府田マリ子の愛とメッセージが、すなおにメロディにのせられてうたわれているといった感じ。

カップリングは、ピアノとギターの優しげな旋律が胸に心地よい「終わらないアンコール」。こちらも、彼女自身が作詞をしている。バラード調のメロディが、ゆったりとした空間の広がりを感じさせてくれる。目を閉じると、マリ姉がギターを弾いていて、ピアノとジョイントしながら自分に語りかけてくれているような、そんなイメージのわいてくる曲。

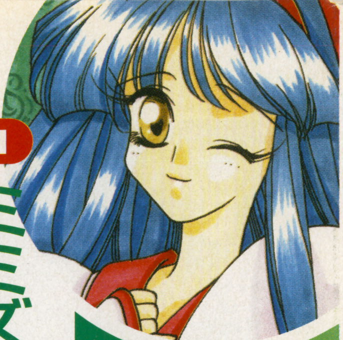
11月には、3ヵ所の学校で学園祭ライブを3日間にわたっておこなう予定。彼女の歌声を直接聴くことができるチャンス。日程などに関しては下記のインフォメーションにて。これからも、彼女からは絶対に目が離せない！

夢はひとりみるものじゃない
10月23日発売／1000円（税込）
コナミ（キングレコード）
KIDA-7612
●フジテレビ系「猛烈アジア太郎」
10月度エンディングテーマソング
（月～金の深夜、放送中）

mariko's information

■学園祭ライブ：11月2日から4日まで、3ヵ所の学校でライブ開催。スケジュールは次のとおり。☆11月2日（土）都立科学技術大学　問☎0425-85-0953／受け付け・平日12時～13時・17時～18時☆11月3日（日）東京電機大学　問☎03-5280-3494／受け付け・平日16時～18時☆11月4日（祝・月）日本工学院専門学校　問☎03-3732-1175／受け付け・平日15時30分～20時。**■フォト&エッセイ集**：10月21日、シングルと同タイトルのフォト&エッセイ集がソニー・マガジンズから発売。価格は1600円（税込）。**■1997年版カレンダー**：全国のアニメイト、有名書店にて1997年版のカレンダーが1800円（税込）で発売中。A2判サイズ、2ヵ月めくりで、表紙付き7枚＋おまけ。このカレンダーは通販もおこなっている。問☎03-3972-1150／ムービック通販係／受け付け・平日10時～17時

Virtual Idol



今週のアクション

THIS WEEK "ACTION" GAME

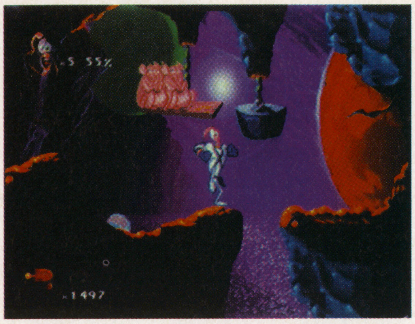
10.26 → 11.1

11.1 セガサターン アースワーム・ジム2

ミミズアクションでLet's Go!!

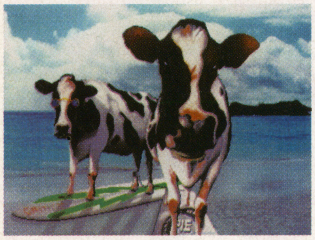
「ミミズ」を主人公にした、ユニークなアメリカ生まれのアクション。愛するプリンセスを悪者のサイクロウにさらわれたジムは、「ウルトラ・ハイテク・スーパースペース・パワードスーツ」に身を包み、2人の行方を追っていく。ジムは自らの頭をムチ代わりにして振り回したり、銃を使って攻撃を行う。また、背中に着けている謎の生物のスノッブをパラシュート代わりにして空中をフワフワと漂ったり、天井に貼り付けてロープ代わりにしてジャンプの軌道を変えたりするなど、さまざまなアクションを行うこともできる。スーツには耐久力があって、敵の攻撃をいくらか防いでくれるが、ゼロになってしまうと破壊され、ただのミミズにもどってしまい、残り人数が減ってしまうぞ。

全10ステージは面ごとに構成がガラリと変わっており、手に持つ銃で土を掘り進んでいく面、ドアを追いかけ捕まえるとクリアできる面などいろいろある。



ステージの途中には、豚を置いて栓を上げるといったしかけもある

上から降ってくるおばさんにつかまると、一番下まで戻されるぞ



ステージをクリアするとごほうびとして牛のグラフィックを見ることができる。イカした演出だ

シューティング面。スタート地点にある気球をボスのところまで運ぶのが目的

悪者が投げる小犬を、トランポリンで親犬のところまで誘導するという面も

タカラ
11月1日発売
6800円
CD-ROM

11.1 プレイステーション クーリースカンク

ギア交換で大暴れ

かわいらしいクーリーと仲間たちが、悪のBB軍団をやっつけるために進んでいくアクションが登場。スカンクのクーリーはおならで敵を攻撃していく。また、発明家のケリーが作る6種類の「スペシャルギア」を装備することによって、パラグライダーで滑空したり、ホッピングで障害物を飛び越えるなどの動きをとることが可能。ひとつの面をクリアすると、ロボットと旗上げゲームをしたり、ボタン連打でエネルギーを溜め電球を光らせるといったミニゲームもあるぞ。

スペシャルギアのひとつ、エアボード。スピードMAX時は無敵状態

スカンクといえばやっぱりオナラ。さすがのBB軍団もこれには降参!?

ミニゲームのスロットで、クーリーをそろえるとボーナスがもらえる

ヴィジット
11月1日発売
2800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

NOW ON SALE!!

©SHINY ENTERTAINMENT／DOUGLAS TENAPLE／SCREAMING PINK／TAKARA・VISIT／浮世亭

イラスト・岡山県／弥生三月

11.1

プレイステーション アークザラッドⅡ

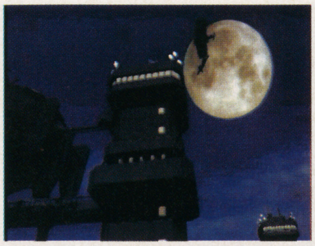
物語重視のRPG。2部作の完結編が登場

2Dマップ上での戦闘と、劇的な展開を見せる物語がウリ。前作との話のつながりにも注目

昨年の6月30日に発売された『アークザラッド』（以下『Ⅰ』）。その発売当初から公表されていたとおり、『アークザラッドⅡ』（以下『Ⅱ』）は『Ⅰ』と合わせて2部構成で完結する。

『アークザラッド』は大きく分けて戦闘とイベントの2つで構成されたRPG。戦闘は味方のキャラをユニットとして扱うシミュレーションタイプだ。各キャラの順番が来たら、マップ上を決められたマスの数内で移動、攻撃、魔法などの行動を行う。イベントは自動で進行し、映画のようにそれを鑑賞する形になる。『Ⅱ』では『Ⅰ』よりも自由度が増し、自分で進める部分が多く、戦闘とイベント、自由に動ける部分が流れるように移行する。また、物語上、必ずクリアしなければならない戦闘だけでも前作の3倍以上に増えた。さらに、森や塔などの複数のマップで構成される戦闘もあり、ボリュームアップをしている。

⬆「自然との共存」をテーマとした、中世と近代の融合した不思議な世界観。画面中央にいるのが今回の主人公「エルク」だ

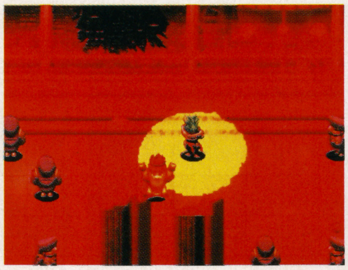


⬆イベントに挿入されるきれいなムービー。グライダーから飛び降りるエルクが月明かりに照らされている

アークたちも登場

⬆前作の主人公「アーク」。物語が進むにつれ彼らも仲間になる

⬆『～Ⅱ』では、各地域にトップビューの移動マップが表示されるようになった

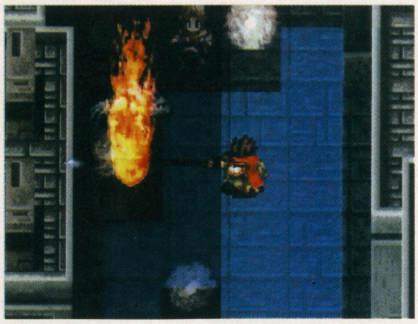


⬆しゃく熱の炎で敵にダメージを与えるファイヤーストーム。演出がとてもハデ

戦闘時における成長システム

『Ⅱ』は従来のRPGと違い、レベルアップをするのはキャラクタのみではない。武器や防具、特殊能力などにも経験値が設定されており、武器と特殊攻撃は使用することで、防具は敵の攻撃を受けることで経験値が入りレベルアップしていく。武器は剣全てといった系統ごとのレベルと、その武器自体のレベルの2つに分かれ、同じ物を長く使えばその分強力になる。そのため、武器をいつ換えるかは、自分なりに考えて楽しめるのだ。

また、薬草などのアイテムは使うことによってその効果を発揮するが、なかには使う以外にもそれを装備することによって攻撃力が上がるものもある。

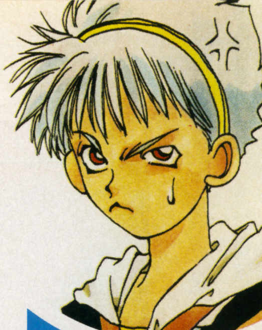


➡2マス先を攻撃できる便利なヤリ。レベルアップするとさらに強力に

➡布の服といえども　レベルが上がれば立派な防具となるぞ

SCE
11月1日発売
5800円
CD−ROM
メモリーカード対応
（2～6ブロック）

©Sony　Computer　Entertainment



イラスト・宮城県／山田猫吉

今週のシミュレーション
THIS WEEK "SIMULATION" GAME

10.26 ▼ 11.1

11.1

戦況が刻々変化するファンタジーバトル

SFCの名作シミュレーションRPGが3年の時を経て復活。さらに美しくなったグラフィックに注目

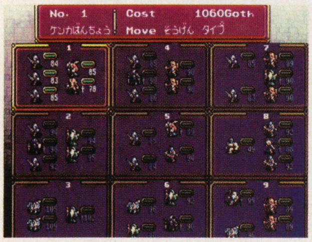
セガサターン　伝説のオウガバトル

SFCから移植されるシミュレーションゲーム。リアルタイムで進行し、こちらがぼやぼやしているあいだにも敵が侵攻してくる。

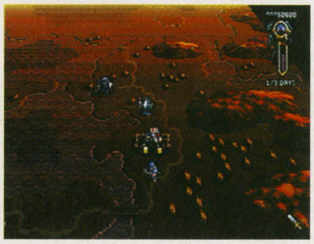
敵との戦闘は複数のキャラで構成されたユニット同士で行われる。自軍に加えることのできるキャラの数は100体以上。キャラのクラスは騎士、魔法使いなど数十種類を越え、レベルが上がればさらに上級クラスへと変化していく。これらの組み合わせによって、さまざまな特性を持ったユニットを作り分けることができるのだ。

そのステージを支配するボスを倒せばステージクリア。そして次のステージに進んでいくという、いわゆるキャンペーン制のシステムだ。攻略していくステージの順番はプレイヤーが選択できる。この順序によってはシナリオが変化していくこともある、マルチシナリオとなっている。また、仲間にしたキャラや所持アイテム、シナリオ展開などでエンディングも変化していくぞ。

➡派手な演出が魅力の戦闘シーン。写真はスターティアラの魔法



⬆この画面内でユニットの編成、クラスチェンジ、アイテムの受け渡しなど、出撃の下準備を行う



⬆移動はリアルタイム制。時間が経てば日が暮れて夜になる。夜しか実力を発揮できないキャラもいるぞ

戦いを盛り上げるイベントシーン

特定のキャラが定められた敵と戦闘に入ると、イベントシーンが発生する。どのキャラにイベントがあるかは、町や教会で得られる情報で見当がつく。特に、ステージの途中で仲間になったキャラはそのステージのボスと因縁があることが多い。彼らの過去や感情が語られることで、より一層シナリオに厚みが出てくる。

⬆ここで戦闘の背景が解説される。イベントのヒントがあることも

⬆戦場ではただのコマにしか過ぎない、キャラの個性が見える瞬間

➡このゲームの主人公。男性と女性を選択できる。ゲーム開始時の質問の答で能力が変化する

民衆の支持が一目瞭然

このゲームでは、画面右上のカオスフレームというゲージで、主人公に対する民衆の支持率がわかるようになっている。これは主人公の行動などによって上下する。カオスフレームはシナリオの展開に影響を与え、数値の高低によって、仲間になるかならないか変化するキャラクタも存在する。

⬆画面右上にあるのがカオスフレーム。上にいくほど民衆の支持率が高い。行動によっては大幅ダウンも

リバーヒルソフト
11月1日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(220ブロック)

 ©QUEST/Riverhillsoft

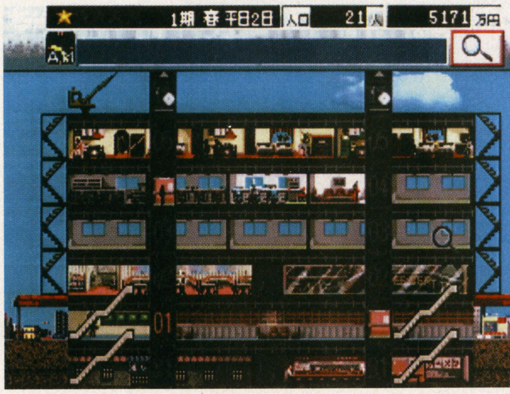
11.1

ビルのオーナーとして手腕をふるう

プレイステーション The Tower BONUS edition

パソコンソフトとして発表され、海外でも高い評価を受けたシミュレーション。PS版には3DモードやボーナスマップがZ追加された。プレイヤーは高層ビルのオーナーとなり、ビルを拡張していく。ビルは、その規模や住人からの評価に応じて、1つ星から5つ星まで星の数によるランク分けされる。ランクが上がっていくことでテナントの種類も増えていく。ゲームの最終的な目的は5つ星のさらに上のランク、Towerの評価を得ること。

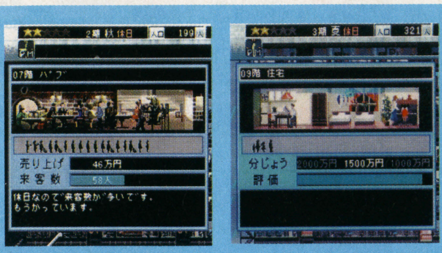
ビルを拡張していくためには、当然お金がかかる。ビルの収入源は、住宅の分譲価格、オフィスの家賃、飲食店の売り上げなどが主なもの。ビルの人口が増えれば増えるほど収入も上がっていくが、単純にビルを拡張だけしていけばいいというものではない。ビルの住人の立場を考え、可能な限り快適に住んでもらえるようにしていかなければならない。そうすれば自然にビルの評価も上昇する。



建設初期のビル。まだ誰も入居していないオフィスもある。ここからビルをどのように発展させていくかはプレイヤー次第

種類が増えた飲食店。自分の好みでショップを建てるのもまた一興

部屋の様子も一目でわかる

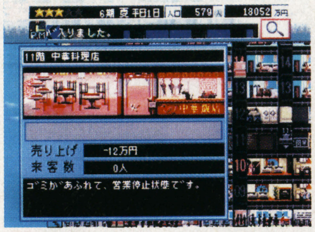


プレイヤーは各テナントを自由にのぞくことができる。飲食店の繁盛の具合など、こまめに確認しよう

5つ星への道程は長い

ビルの規模が上がっていくと、住人の要求もエスカレートしていく。駐車場を作れ、医療施設を充実させろ、などなど。これらの要求を可能な限り満たしていかなければ、最終的なエンディングは見られない。住人の身になって、住みやすいビルにしていこう。

騒音対策、エレベーターの待ち時間短縮、医療施設の充実など、住民の要求はつきることがない



ゴミ処理場を建てないとこんなはめに。こんなことでは住人もビルに愛想を尽かし、退去してしまう

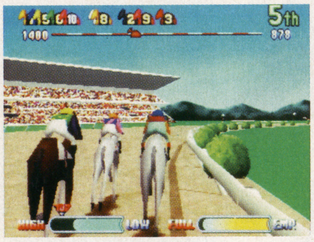
オープンブックキューゼロゼロサン
11月1日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（3~5ブロック）

11.1

ダービーをこの手で

プレイステーション ジョッキーゼロ

牧場主である父親の悲願、ダービー馬の生産を手助けするために、プレイヤーはジョッキーとなる。駆け出しのころは馬主からの騎乗依頼も少なく、出場できるレースもマイナーなものに限られる。こつこつ実績をあげていけば強い馬に騎乗する機会も増え、重賞レースなどにも出場可能になる。レースで重要なのは馬の性格にあわせた騎乗をすること。鞭の使いどきやスパートのタイミングなど、すべてはプレイヤーの腕にかかっている。馬自体の能力がいくら高くても、それを引き出すことができなくては勝てないぞ。



ポリゴンで表示される、臨場感あふれるレース画面。競馬場によってグラフィックが変化する

ライトスタッフ
11月1日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（3ブロック）

11.1

女神の長めざして

セガサターン パップ・ブリーダー

プレイヤーは5人いる女神の1人となり、女神の長をめざすことになる。さまざまな仕事の依頼をクリアしていき、もっとも高い支持を受けた女神が長に選ばれる。

実際に仕事を行うのは、女神の手足となる使徒、パップ。ゲームはリアルタイムで進行する。パップは自分の考えで勝手に行動するため、ときどき女神が指示を与えてやらなければならない。パップは成長していくことによって、自動的に状況にあわせた行動をとってくれるようになるのだ。

ステージ上を自由気ままに歩き回るパップ。うまく仕事をこなせれば、画面左上で見守る女神様もお喜びに

サイ・メイト
11月1日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（90ブロック）

©OPeNBooK9003・RIGHT STUFF・SAI MATE

今週のシューティング

THIS WEEK "SHOOTING" GAME

10.26 ▼ 11.1

11.1

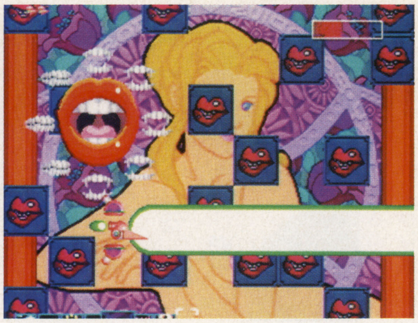
ギャグ満載の爆笑シューティング

プレイステーション　セガサターン　セクシーパロディウス

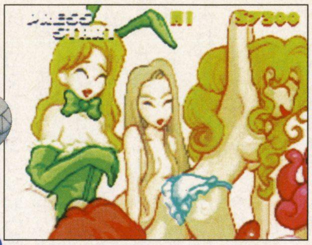
アーケードで好評だった横スクロールシューティングが、セガサターンとプレイステーションに移植される。お約束のお笑い路線に、タイトルどおりにエッチなキャラや、色っぽいキャラを加えた、少しアダルト(?)なシューティングになっているぞ。

このゲームは全宇宙の平和を守るために、自機となるキャラクタが探偵業をしている、という設定になっている。各ステージごとにはそれぞれのストーリーが用意されており、難事件を解決するという目的がある。ステージが始まる前には事件を依頼される、というシーンのデモもあり、敵キャラや背景もそのストーリーに沿ったものが登場するのだ。

プレイヤーが選択できる自機は8種類。およそ自機には見えないペンギンやブタ、オプションなど、どの自機も個性的な形をしており、それぞれのキャラならではの攻撃方法を持っている。また、同じキャラでも2プレイヤー側では名前と形が異なる。だが攻撃方法は1プレイヤーと変わらない。

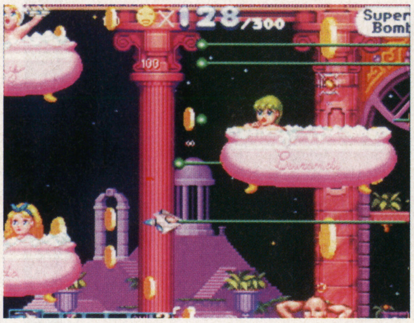


⇨自機は『ツインビーヤッホー！』から登場しているシューティングスター

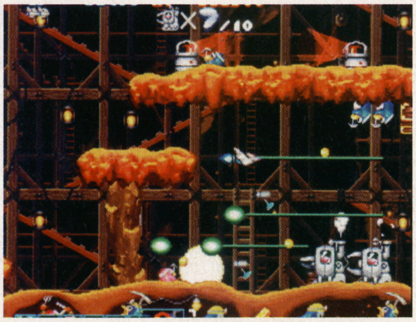


⇧ちょっとエッチなお姉様たちが、肌もあらわな姿で… 稼いだお金でハーレムでも作るのかな？

⇨職にあぶれた22歳の乙女。若さを保つために戦いに参加し、資金を集める



⇨空中に浮いた浴槽に女の子が乗っている。下の浴槽にはマッチョな男…



⇨オプションが3つも付いていると、かなり戦いが楽になるぞ

コナミ
11月1日発売
4800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
バックアップメモリー対応
(1ブロック)

SHOOTING

ADVENTURE

NOW ON SALE!!

今週のアドベンチャー

THIS WEEK "ADVENTURE" GAME

10.26 ▼ 11.1

11.1

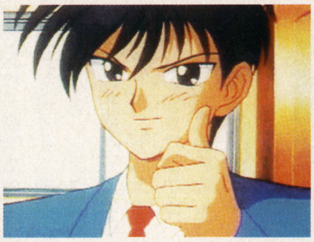
超常現象の謎を解く

プレイステーション　NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- "闇の扉"

先にセガサターン版で発売されたアドベンチャーの移植。プレイステーション版ではシナリオが1つ追加され、声優が登場するメイキングCDとテーマ曲を収録したシングルCDが同梱される。

プレイヤーは主人公の十六夜慎哉となり、学校で起こった超常現象を仲間たちとともに解明していく。行動をともにする仲間たちはそれぞれ特殊な能力を持っており、主人公も意志を持った霊剣「セクンダディ」を操ることができる。また、シナリオは選択肢によって分岐していき、重要な場面にはアニメーションが挿入されるのだ。

⇨物語が進んでいくと、エッチなシーンが登場することもある



⇧勇ましい顔をしている主人公の十六夜慎哉。正義感あふれる真面目な青年だが、ちょっと間が抜けている

⇧霊剣「セクンダディ」の力を解放している。この剣は慎哉しか操れない

⇧登場する仲間は特殊能力を持っている。この俊英だけは持っていないが、あらゆる知識に精通している

ソネット・コンピュータエンタテイメント
11月1日発売
6800円
CD-ROM
(2枚組み)
メモリーカード対応
(1ブロック)

©KONAMI・SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
※『セクシーパロディウス』の画面写真はセガサターン版のものです

10.26

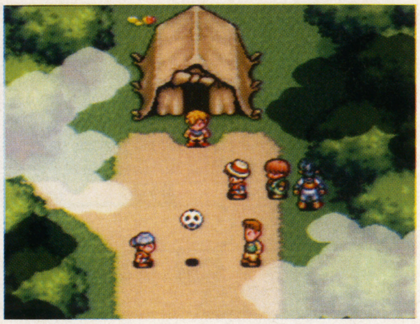
スーパーファミコン マーヴェラス～もうひとつの宝島～

島に眠るマーヴェリックの宝

キャプテン・マーヴェリックの財宝が眠る島に、キャンプの授業を受けにきた少年たち。その中の3人が君が操る主人公だ。

基本的にゲームはアクション画面とコマンドウィンドウ画面に分かれ、通常のアクション画面でマップ上のチームを動かし、アイテムなどを使ったアクションを行う。このときにAボタンを押すと指マークが出現し、気になる所に合わせて?マークになったところでもう一度Aボタンを押すと、コマンドウィンドウ画面になる。ここでは画面内の何かを詳しく調べたり、そのものに対してアイテムを使うといった、コマンドを実行していくアドベンチャーモードになる。このようにしてゲームを進めてゆき、島を冒険するのだ。

⇧代々島の秘密を守ってきた猿の一族。猿のウィンキーと鳥のピラックは、行く先々で3人を助けてくれる



⇨伝説のお宝が眠っているとは知らずにこの島にやってきた少年たち

⇨ときには3人の力を合わせて物事を解決していく場面もあるのだ

⇧画面右にあるコマンドを使って、物を調べていくコマンドウィンドウ画面。詳しい情報はここでみつける

⇧通常のアクション画面。最初は先生にキャンプのために、落ちている「たきぎ」を集めてくるよう言われる

3人組の少年が主人公

ジャック

⇧ノッポのジャックは頭が良くて、手先がとっても器用。ジャンプも得意

マックス

⇧力持ちのマックスは、ご飯と同じくらいサッカーや泳ぐことが大好き

ディオン

⇦すばしっこくて、とっても元気。ダッシュやキャッチボールが得意だ

任天堂
10月26日発売
6800円
ロムカセット
（24メガ）
バックアップ
（最大3）

11.1

プレイステーション チェスマスター

駒チェンジができる

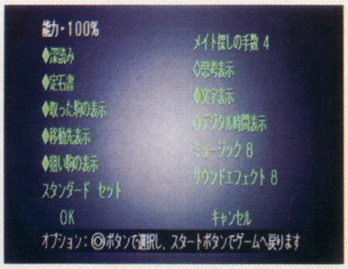
PS初のチェスゲーム『チェスマスター』が登場。チェスとは、8×8のマスの上をそれぞれ動きの違う16個の駒を使い、そのうちの1つ、キングの駒を取ることができれば勝ちというルール。日本人になじみが深い将棋のルールに似ており、勝つためには相手の何手か先を考える「読み」が必要になってくる。『チェスマスター』では対戦相手を12人の中から選ぶことができ、下はチェスを始めたばかりの少女サラから、上は30手先の相手の動きを読んでくる老人チェスマスターまでさまざまだ。また、友だちとの対戦もできるぞ。

⇧通常の3D画面から2Dの画面に切り換え、全体を見渡しやすくする便利な機能もある

⇧ここで12人のなかから相手を選ぶことができる。石像の下に強さのパーセンテージが表示されている

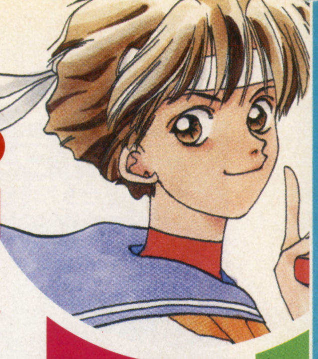
アルトロン
11月1日発売
6800円
CD−ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

⇨駒の形を天体などに変えられ、変わった雰囲気で楽しめる



⇧深読みや定石書のあるなしか、狙い駒の表示を消すかなどを選べる

©NINTENDO・ALTRON／Mindscape



イラスト・宮城県／山田猫吉

今週のパズル

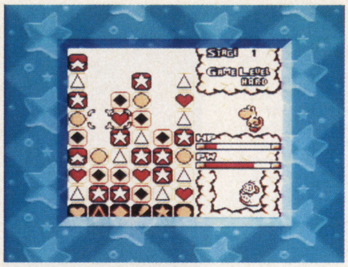
THIS WEEK "PUZZLE" GAME

10.26 → 11.1

10.26 ゲームボーイ ヨッシーのパネポン

同じマークのパネルを3つ並べる

スーパーファミコンで発売され、人気があった『パネルでポン』がゲームボーイにも登場。ゲームシステムに変更はなく、キャラがヨッシーなどの『マリオ』キャラになっての移植となる。ルールは簡単で、同じマークのパネルをタテかヨコに3枚並べて消していくというアクションパズルだ。プレイヤーはヨッシーとなり、クッパに魔法をかけられた仲間たちを助けにいく。モードはエンドレス、スコアアタック、ステージクリア、パズル、VS　COMの5種類。パズル、VS　COMなどはパスワード制なので、中断したゲームを再開できるのだ。また、通信ケーブルを使った対戦モードもある。対戦では、連鎖や同時消しなどで相手のフィールドにおじゃまパネルを落下させられるので一発逆転もある。



⇧コンピュータ戦。相手のフィールドにおじゃまパネルを送るのだ

任天堂
10月26日発売
3000円
ロムカセット
(2メガ)
通信ケーブル対応
13色対応

11.1 プレイステーション デジクロ

クロスワードに挑戦

ナンバークロスワードがプレイステーションに登場。ルールは非常に簡単で、空いているスペースに文字をあてはめ、なんらかの単語をタテ・ヨコすべてのラインで完成させる。モードは「とことんデジクロ」と「お宝ハンティング」などが用意されている。

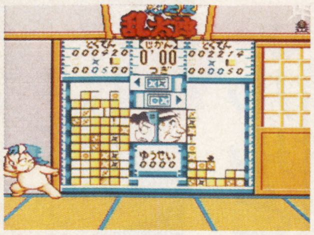
⇧とことんデジクロモード。こういうオーソドックスなナンバークロスワードが多数収録されている

アトラス
11月1日発売
4900円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

11.1 ゲームボーイ パズル忍たま乱太郎GB

パズルで忍術大合戦!!

スーパーファミコンで発売されているアクションパズル『忍たま』が、ストーリーも新たにゲームボーイに登場。総勢17人のキャラがパズル大会に出場し、優勝をめざす。連鎖や同時消しで忍術パネルを消すと忍術効果が上がり、高得点を狙うこともできる。



⇧手裏剣攻撃によって相手の組んだ連鎖をお邪魔パネルに変えることもできるようになった

カルチャーブレーン
11月1日発売
3980円
ロムカセット
(2M)
通信ケーブル対応
13色対応

11.1 プレイステーション バーミンキッズ

ロケット発射でバーミン消去!!

怪しい生物「バーミン」を消していくアクションパズル。バーミンには6つの色があり、同じ色のバーミンが3匹以上隣接していると消える。プレイヤーが操作するリボルバーは、撃ち出すロケット弾の色を自由に変えることができる。その弾が当たったバーミンは、弾の色に変わるので、うまく色をそろえて消していこう。ゲームモードはストーリーモードやタイムアタックなどがある。

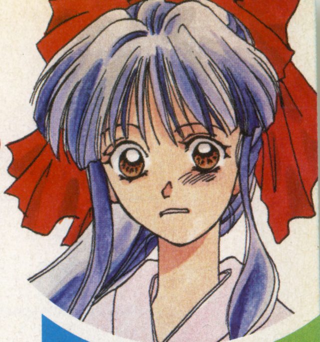
⇧2人対戦プレイ。連鎖を起こすほど相手におじゃまバーミンを送ることができ、有利な展開になる

⇧決められた数のバーミンを消すと次のステージに進むことができる。バーミンのリアクションは必見!!

EAV
11月1日発売
4800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

©Nintendo／intelligent Systems・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・ATLUS／AI・Electronic Arts／NEXTON

今週のETC. THIS WEEK "ETC." GAME



イラスト・宮城県／山田猫吉

11.1

ルルとネモのファンタジック絵本

プレイステーション セガサターン LULU

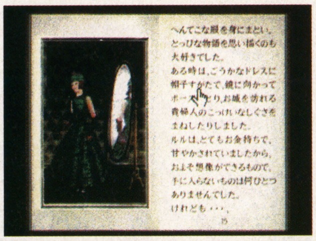
マルチメディア感覚たっぷりのデジタル絵本がプレイステーションとセガサターンに登場。絵本の中の人が会話をしたり、さし絵が動いたりと、CD-ROMの特性を存分に活かした作りになっている。プレイヤーはアイコンを操作して、ページをめくったり、文章やさし絵をクリックして物語を進める。主人公は絵本の中の住人である「ルル」。好奇心がおうせいな10歳の女の子で、ある日宇宙を旅しているロボット「ネモ」と出会う。ネモに興味を持ったルルは、退屈だった毎日から抜け出すために、ネモと旅に出るのだ。

シナリオは全部で9章用意されている。各章は砂漠やジャングルなどが舞台となっており、その中をルルとネモは旅していくのだ。

物語の状況に応じてさし絵の中に変化が起きたり、特殊なイベントが起こったりする。

⇨ストーリーの重要な場面で、文章をクリックすると絵に切り換わる

⇧さし絵をクリックすることによって絵の中のものに変化が起こるのだ



⇧絵本の世界だけあって、ファンタジックなさし絵が収録されている。ストーリーのイメージとぴったり

東北新社（プレイステーション）
セガ（セガサターン）
11月1日発売
4800円
CD-ROM
マウス対応

カラーイラスト大募集!!

このコーナーで、ゲームのジャンル別のタイトル部分（今週の○○、と書いてあるところ）に使用するカラーイラストを募集します。それぞれのジャンルからイメージした、あなたのオリジナリティあふれるイラストを投稿してください。大きさは10センチ四方に納まる程度で、締め切りは特にありません。なお、ジャンルはアクション、格闘アクション、RPG、シミュレーション、シューティング、アドベンチャー、スポーツ、テーブル、パズル、ETCとなっています（イラストは返却できません）。

あて先

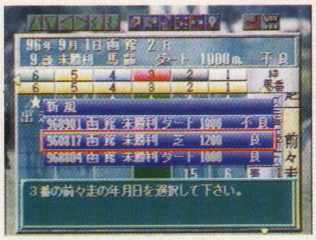
〒105
東京都港区
東新橋1-1-16
TIM　FMW編集部
NOW ON SALE
イラスト係

11.1

データで勝ち馬予想

プレイステーション 競馬最勝の法則'96 Vol.2 GI・ROAD

さまざまなデータをあらゆる角度から分析して勝ち馬を予想するデータベースソフト。過去7年8ヶ月の全レースや競走馬、騎手、厩舎、種牡馬などの情報を収録している。メモリーカードにも対応し、予想したいレースのデータを簡単に入力することができる。



⇧まず予想のためには、データを入力しないといけない。前走、前々走のレース結果などが大事なのだ

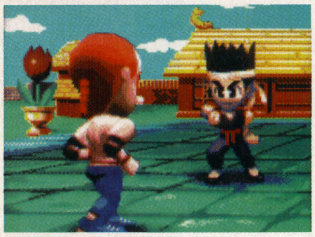
シャングリ・ラ
11月1日発売
6400円
CD-ROM
メモリーカード対応
（15ブロック）

11.1

アキラの雄姿を鑑賞

ゲームギア GGポートレートシリーズ あきら

『バーチャファイターキッズ』のデフォルメされた「あきら」がポートレートになった。格闘のときとは一味違う、プライベートのミニゲームも5種類用意されており、ゲームの結果しだいで違うグラフィックを見ることができる。



⇧「あきら」の勇ましい姿、ちょっと情けない姿や普段見せない笑顔などが、この1本で見ることができる

セガ
11月1日発売
3800円
ロムカセット
（4M）

©Romain　Victor-Pujebet／Organa／Voyajer　Japan／Ariadne／Tohokushinsha／Satelight／SEGA・Shangri-La・SEGA
※『LULU』の画面写真はセガサターン版のものです

SFCの佳作SLGがPSでシリーズ化決定！

シミュレーション

BOUNTY SWORD FIRST

パイオニアLDC

PS 来春発売予定
価格未定

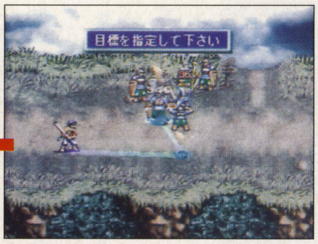
SFCで発売された『バウンティソード』が、PSで『バウンティソード トリロジー』として、3部作で発売される。今作『ファースト』は、SFC版の完全リメイクだ。

⇧主人公のソードは31歳の賞金稼ぎ。こういった設定も他のゲームとは違った渋さを感じさせる

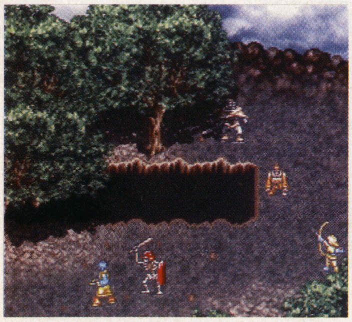
SFC版から継承のリアルタイムバトル

このゲームの最大の特徴は、リアルタイムバトル。つまり戦闘中、自分が動いているときは、敵もまた同じように動いているということ。移動や戦闘などで、モタモタしていると、敵から一方的に攻撃されるということにもなりかねないのだ。

⇧わずかここまでに進む間にも上の方で戦闘は進められている



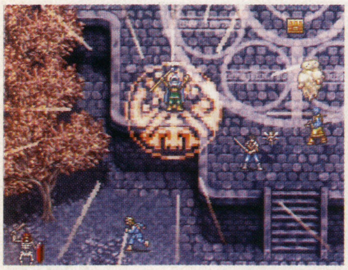
⇧移動中もすべてリアルタイムで進む。たとえば、ここからより敵の近くへ移動するときなども

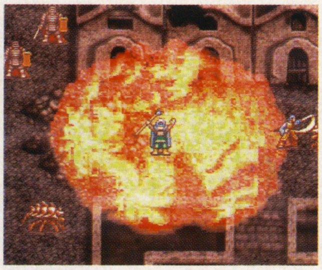

⇨魔法を唱えている間に攻撃されそう

⇧どんなときでも、移動はすばやく決定しなければならない

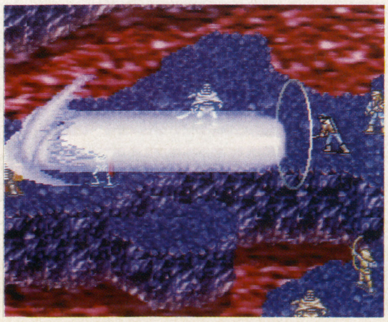
ド派手な魔法と必殺技も健在

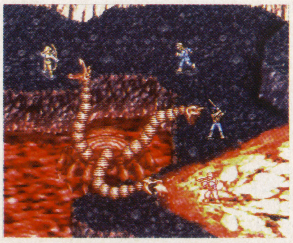
SFC版もそうだったが、ド派手な魔法攻撃や特殊攻撃もこのゲームのウリの一つ。しかもただ派手なだけでなく、強烈な爆発を起こすものや、剣を使って衝撃波を起こすものなどその種類や効果も変化に富んでいるのだ。


⇧こういった、魔方陣を使った魔法も登場する。かなり効果範囲が広そうだ。


⇧SFC版にも出てきたメテオシャワー。画面の派手さはピカイチだ

渾身の一撃！


⇨ソードの渾身の剣が一閃！強力な必殺技のソニックシュート


⇧サラマンダーの強烈な炎。こんなものをあびたら一発で黒コゲになってしまいそうだ

今週のラインナップ

BOUNTY SWORD FIRST
戦闘国家－改－IMPROVED
ダービースタリオン(仮称)
天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要
ワイルドアームズ
新SD戦国伝機動武者大戦
ガメラ2000
HT&T ドラゴンズ' ヘヴン
PIT BALL
ゲゲゲの鬼太郎
ドンキーコングランド
デイトナUSA Circuit Edition
ぽけっとぷよぷよ通
新戦記ヴァンゲイル
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works
上海 Great Moments
はいぱぁセキュリティーズS
ROOM MATE ～井上涼子～
パロウォーズ
ロジック麻雀 創龍
Queens Road
STREET RACER EXTRA
すごろく銀河戦記
秘密結社Q
超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか
Cu-On-Pa
BUSHI　青龍伝～二人の勇者～
まねき猫の小判
CRIRICOM－ザ・クリティカルコンバット－
ウルフファング・SS　空牙2001
ウエルカムハウス２

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

©PIONEER LDC/HEAD QUARTERS

美しくなった簡易戦闘画面の写真到着！

シミュレーション

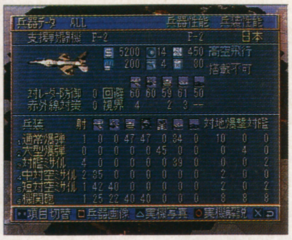
戦闘国家ー改ー IMPROVED

SCE/ソリトンソフトウェア

PS 今冬発売予定 価格未定

実在する現代兵器を生産し、敵部隊と戦う戦略シミュレーション。前作『戦闘国家』では兵器の生産タイプはアメリカ、ロシアの2つだけだったが、今作では日本と欧州が追加。さらに、経験値の高い部隊を次のマップまで持ち越して使用できる「キャンペーンモード」も用意されている。

今作から新しく追加された生産タイプ、日本。最新の兵器が目白押しだ



実在の兵器がたくさん登場する。それぞれのデータも実に細かく設定されているのだ

独特のシステムはもちろん健在

基本的な戦闘システムは前作と変わらない。前作の最大の特徴であった、ユニットの移動回数を1ターンに1回ではなく、行動力が残っている限り何度でもできるという「行動力システム」と、敵が味方部隊の攻撃範囲内に移動してきた時に、敵の行動中でも自動的に迎撃してくれる、「迎撃システム」も健在だ。もちろん、写真を見てもらえれば分かるとおり、ゲーム画面全体のグラフィックもより美しいものになっている。また、ユニット対ユニットの戦闘画面も、今回入手したのは簡易戦闘画面だけだが、前作とくらべてかなりクオリティがアップしているのが分かる。

上に表示されている行動力をすべて消費するまで移動できる

グラフィックが奇麗になっただけでなくウィンドウ表示などで操作性もアップ

今作も健在の「迎撃システム」。まず左上の戦車レオパルド1をこちらから攻撃

やはり、戦闘機対戦車。圧倒的にこちらが有利。敵は大破したが…

場所が敵戦闘機の攻撃範囲内だったため、こちらの行動中なのに攻撃を受けた

PS版画面写真を入手！

シミュレーション

ダービースタリオン(仮称)

アスキー

PS 発売日未定 価格未定

今や競馬シミュレーションの代名詞ともいえる『ダビスタ』シリーズ。その最新作である、プレイステーション版の画面写真を入手したので、早速紹介するぞ。パドックでは、馬のグラフィックがより細かくなっており、これまでと違い騎手が馬にまたがっている。また、レースの第4コーナーは、視点が斜め見下ろし型になり、全体の状況が一目で分かるようになった。また、グラフィックだけでなく、種牡馬や繁殖牝馬などのデータも追加される予定だ。

これは『96』の調教画面。PS版ではどんな画面になるのか…

白熱の4コーナー

レース全体の様子が一目で分かる

騎手の勝負服も、色分けだけでなく細かく模様がついている

牧場は斜め見下ろし型になった。上にはサイロも見える

SHINCHAKU DATA

©Sony Computer Entertainment/Locus·Sonobe Hiroyuki/ASCII Corporation

あの「天地」がなんとパズルに！

パズル

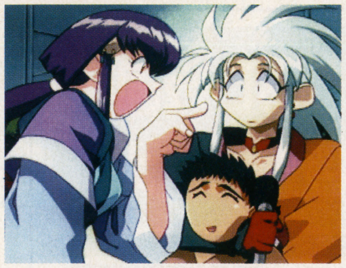
天地無用！魎皇鬼 連鎖必要

パイオニアLDC

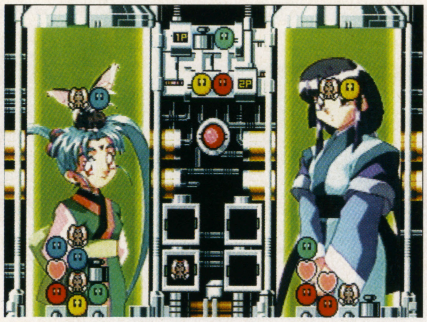
SS 来春発売予定 価格未定

ゲームはもちろん、アニメや小説などで人気の「天地無用！」が、落ちものパズルになってサターンで発売される。ルールは、画面上から落ちてくるブロックの同種類の物を3つつなげて消していくというもの。ブロックを連鎖で消すと、消した量に応じて、相手側のフィールドに水が送り込まれる。水かブロックが画面上までいってしまうと負けだ。魎呼や阿重霞、鷲羽など、おなじみの天地キャラの中から1人を選んで、他のキャラと対戦していくのだ。各キャラには、それぞれの個性に似合った必殺技が用意されている。

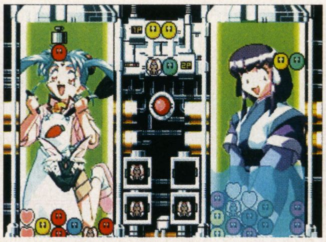
パズルで勝負だ！



⇧カラオケのマイクの奪い合いから、なぜかパズルで勝負することになってしまう

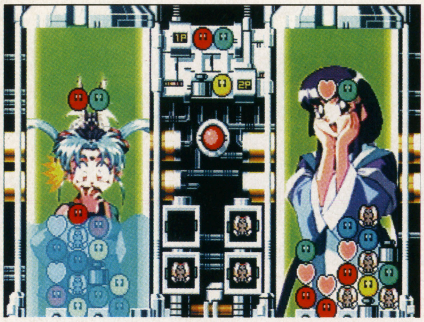


⇧落ちてくるブロックを消してゆく



⇧連鎖で消すと、相手フィールドに水を送り攻撃する。喜ぶ砂沙美と引きつる阿重霞。キャラの表情も多彩だ

思わぬ逆転も！



⇧もちろん、思わぬ連鎖が起こって大逆転！なんてこともあるのだ

新ガーディアンと闘技場の存在が判明

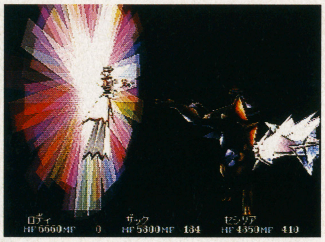
RPG

ワイルドアームズ

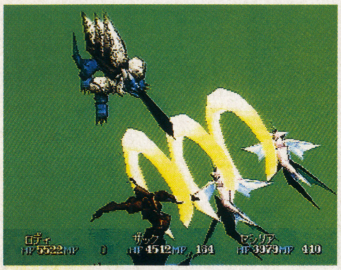
SCE

PS 12月20日発売予定 5800円

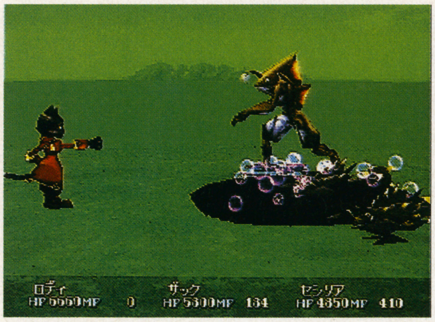
派手な戦闘シーンが魅力のRPG『ワイルドアームズ』。その数ある攻撃方法のなかでも最強ともいえるのがガーディアン召喚だ。今回は、新たに、召喚できる5体のガーディアンを紹介。その他、冒険中に、経験値などを稼げる闘技場があることも判明したぞ。



⇧ガーディアンの1つ、ソラス・エムス。後光のような7色の光による攻撃で敵をせん滅させる

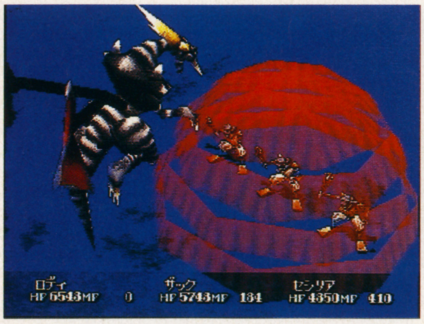


⇧これはエクイテスというガーディアン。三日月の攻撃を相手にたたきつける



⇧まるで猫のようなダン・ダイラム。敵の周囲に熱を発生させ攻撃

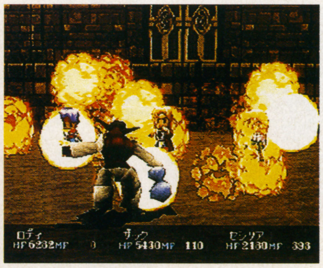
⇧ジャスティーンは大剣で敵を攻撃するガーディアンだ



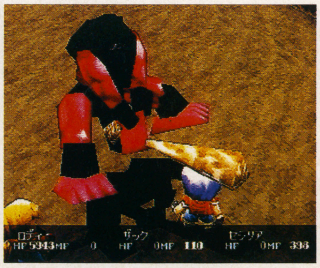
⇧巨大な炎を敵に向かって放射し、敵を攻撃するゼファー

経験値をかせぐ闘技場の存在

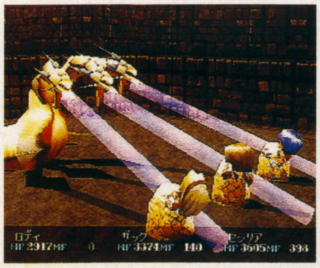
闘技場では、1000ギルを払って戦闘に参加し、モンスターを倒すことで、多くの経験値や手に入りにくいアイテムを入手できる。ただし、ここに登場するモンスターはいずれも強く、さらに戦闘を始めると逃げることができないのだ。



⇧闘技場での1番目のモンスター、メデイア。様々な魔法で攻撃してくる



⇧2番目の敵ユミル。魔法に対して高い耐性を持つ。さらに攻撃力が強い



⇧超強力な全体攻撃を仕掛けてくるシャバウォックが3番目のモンスター

©/PIONEER LDC/Den' noshokai/Access/Sony Computer Entertainment・AIC

戦略性アップしPSで登場

シミュレーション

新SD戦国伝 機動武者大戦

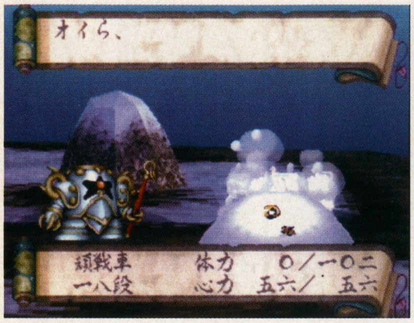
バンダイ

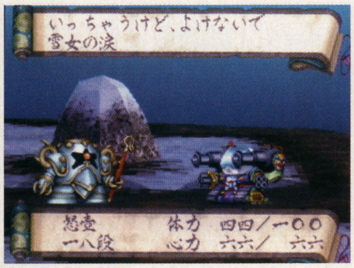
PS 12月中旬発売予定 5800円

SFC版での人気作「SD戦国伝」シリーズが、PSから出ることになった。シナリオクリア型のシミュレーションRPGで、マルチシナリオを採用している。主人公を選ぶところからすでに、3つの選択肢を与えられており、どの主人公を選ぶかによってシナリオの分岐が変化する。戦闘は、ポリゴンで描かれたフィールド上でリアルタイムに行われ、SFC版に比べ戦略性の高いバトルを楽しめるようになっている。

今まさに戦闘が始まろうとしている直前のやりとり。緊迫の一場面だ

月影頑駄無の紹介画面。ここではいろんな情報を調べることができる





怒壷の攻撃「雪女の涙」で、頑戦車が雪に埋もれてやられてしまった

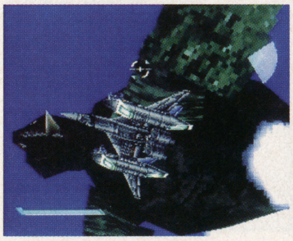
戦闘場面。雪をかぶった岩などの背景はポリゴンで描かれているのが分かる

シューティング

ガメラ2000

大映／デジタルフロンティア

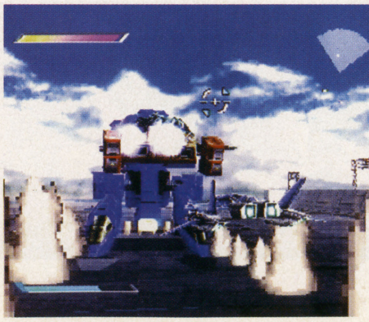
PS 4月発売予定 価格未定


ガメラはいつでも我らの味方だが、敵からの過度の攻撃を受けると、ゲーム画面からいなくなってしまう

初の画面写真を入手したぞ！

ガメラの助けを借りながら、「ギャオスDNA」を奪った敵と戦うシューティングゲームが、この『ガメラ2000』だ。シューティングとしては初めて、ステージ間のコマンド選択によりステージが変化する分岐ポイントが設定されており、ただのキャラゲーで終わらせない工夫が凝らされている。映画で使用されたデジタルデータの活用による3Dアニメーションなど魅力はいっぱい。

ここは火山地帯なのだろうか。あちこちで火柱が吹き上がっているのが見える


画面中央の青い巨大物体は敵だろうか。ガメラは敵と自機の間にいるぞ

RPG

HT&T ドラゴンズヘヴン

データイースト

SS '97年2月発売予定 価格未定

テーブルトークRPG『ハイパー・トンネルズ&トロールズ』のシステムを使用して作られたのが、この『HT&T ドラゴンズヘヴン』だ。シナリオ演出重視のこのゲームでは、ゲームに四季が存在し、画面でも四季の移り変わりを楽しむことができる。もちろん、四季の変化に合わせて、村人などのメッセージも変わる。また、ゲーム内ミニゲームとして、戦略性の強い「戦車レース」で遊ぶこともできるぞ。

新着オープニングデモ公開

草原を突き進むスコットたちのパーティ。こけているのはガスだ

稲妻の閃光により浮かび上がるドラゴン。このドラゴン、ゲームではどのような役割を果たすのだろう

ムービーの一画面。どうやらテレポーターポイントのようだが、ここからいったいどんなところへと、移動できるのであろうか

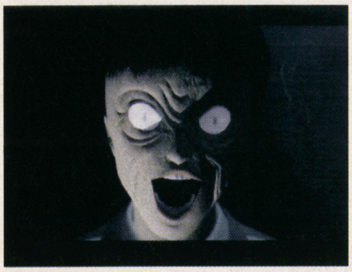
©BANDAI／創通エージェンシー／サンライズ／講談社月刊コミックボンボン／株式会社バンダイホビー事業部・大映／TYO／VIE・DATA EAST／グループSNE／Flying Baffalo

アドベンチャー ゲゲゲの鬼太郎

バンダイ
PS 1月発売予定 6800円

「学校編」の写真を入手！

おなじみ「ゲゲゲの鬼太郎」が、アドベンチャーゲームとなった。3Dフィールドを基本として動き回りながら、そのつどムービーの演出が入る。プレイヤーは鬼太郎の助けを借りながら、妖怪を倒していく。鬼太郎は勝手にやってくるわけではないので、自分で呼び方を発見しなければならないぞ。シナリオは「学校編」「ゲゲゲの森編」「肉人形編」の3本。どれも本格派の恐怖を味わえる。



↑「学校編」主人公啓子の友人良子。彼女も妖怪にとりつかれてしまった

→鬼太郎が助けに来てくれた。鬼太郎を呼ぶ方法は、何通りかある

アクション PIT BALL

ココナッツジャパンエンターテイメント
PS 12月発売予定 6800円
SS 来春発売予定 価格未定

格闘技か球技か 近未来のスポーツバトル

『PIT BALL』とは、相手方への攻撃が可能な、2人対2人のバスケットボールと考えてもらえば分かりやすいだろう。その『PIT BALL』銀河チャンピオンを目指して、12惑星の個性的な戦士たちが、過酷な戦いを繰り広げているのだ。勝つために手段を選ばないのは試合中だけの話ではない。ストーリーモードでは、チームメンバーのトレードや、敵に賄賂を渡すことまでできるのだ。また、エンディングも各キャラクタごとに用意されており、こちらへんもたいへん凝った演出を見せているといえる。

↑クリスタルオーブを集めることで、その数に応じ、特殊な攻撃を出せる

↑メンバーのトレード画面。これも自分のチームを強化していく1つの方法だ

レース デイトナUSA Circuit Edition

セガ
SS 1月発売予定 5800円

あの『デイトナ』が進化して帰ってきた！

『デイトナUSA』が、『Circuit Edition』として帰ってきた。コースが前作の3つから5つに増えたが、それだけではない。描画フレームが前作の秒間20フレームから秒間30フレームにアップし、よりなめらかな動きになったのだ。

↑新しく追加されたコースの1つ、デザートシティ。コース脇にサボテンが見える

↑これは運転席からの視点で見たナショナルパーク。すでにボンネットがベコベコになっているのが見える。そのうえに最下位だぁ〜

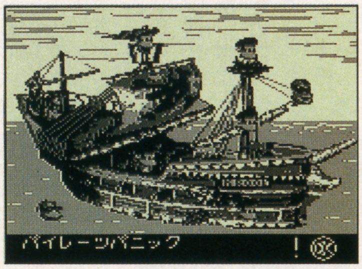
↑これも同じくデザートシティ。コーナーへ突入していく、そのすぐ横には気球が見える。静と動の対比

アクション ドンキーコングランド

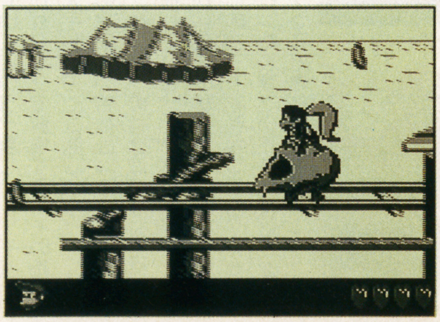
任天堂
GB 11月23日発売予定 3000円

GB版スーパードンキーコング第2弾

スーパードンキーコングGBに続く第2弾が、この『ドンキーコングランド』だ。キャプテンクルールとその一味に誘拐されたドンキーコングを助けに、敵のクレムリンやワナが待ちかまえるクロコダイル島を冒険するアクションゲーム。GB版とは言え、船の中、水の中、コースターなどいろいろなコースを堪能できる。今度の冒険では、ディディーに加え、ディクシーも大活躍するぞ。



↑パイレーツパニックのステージ選択画面。どうやって攻略していこうか



→どくろコースターの一場面。コースターはタイミングの勝負となる

SHINCHAKU DATA

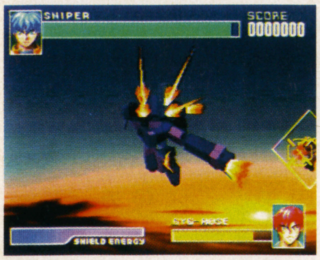
©Warner Interactive Entertainment／COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT・BANDAI／水木プロ／東映動画・Nintendo・SEGA

格闘アクション

新戦記ヴァンゲイル

アローマ

PS 4月発売予定 価格未定



燃える夕陽を背景に空中戦が展開

スペースコロニー風の背景の戦場

本誌が入手した2枚の画面写真を見てくれ。そこに捉えられているのは天空を駆け巡るロボットたち。彼らがこのゲームの主役「アサルト・アーマー」だ。ロボットを主役にした対戦格闘アクションというだけなら今ではそれほど珍しくないが、空中戦だけに的を絞ったゲームシステムによって、よりスピーディなバトルが期待できる。対コンピュータの1Pプレイのほかに、2P協力でコンピュータと戦ったり、通信ケーブルでの2P対戦モードも用意されているぞ。

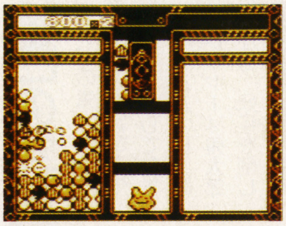
パズル

ぽけっとぷよぷよ通

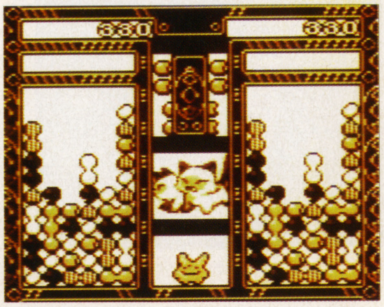
コンパイル

GB 12月中旬発売予定 3900円

家庭用全機種制覇の感のある「ぷよぷよ通」だが、今回ゲームボーイにも移植されることになったぞ。通信ケーブルを使えばコンピュータ2人+プレイヤー2人の同時プレイが楽しめ、スーパーゲームボーイ使用時は1台で2人対戦可能。



同じ色のぷよをそろえると消えるおなじみのルールだ



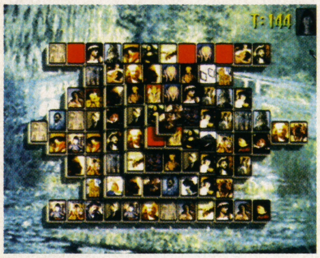
画面は開発中のため、まだ色がついていないが、完成品ではスーパーゲームボーイで遊ぶとちゃんとカラフルな画面表示になるぞ

パズル

上海 Great Moments

サンソフト

PS 1月17日発売予定 6500円



これは芸術をテーマにした牌セット

ヘルプも充実しており初心者も安心

純粋な思考型パズルの古典とも言える「上海」の最新版がプレイステーションに登場するぞ。ゲームのバリエーションは、元祖のクラシック上海のほかに、グレートウォール、北京、アクション上海の全4種。アクション上海以外の3種は2人同時プレイも可能だ。牌の種類も、麻雀牌だけではなく、宇宙・恋愛・芸術など全8種のオリジナル牌が使用可能。牌のデザインを変えるだけでもかなり新鮮な気持ちでプレイできるぞ。ヘルプ機能も充実で、初心者にもお勧めだ。

ETC.

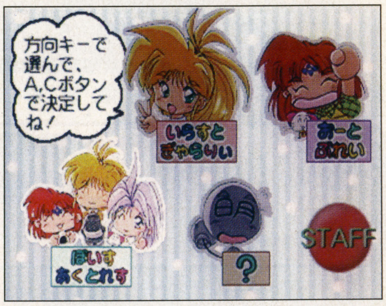
銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works

ハドソン

SS 12月27日（限定通販。申込締切11月18日）通販定価4280円（価格3800円+送料480円）

明貴美加氏による、「ユナ」のイラストが多数収録された、このソフトのサンプルロムが届いたのでそのビジュアルを紹介しよう。なお、このソフトは通販のみの限定発売なので注意だ。問い合わせ先はこのページの一番下に載っているぞ。

収録イラストの1つ、ユナ・リア・ユーリィのスリーショット



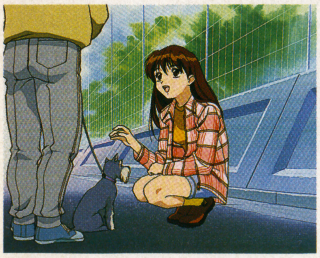
100点以上のイラストの収められたイラストギャラリーのほかにも、声優さんや明貴美加氏の情報コーナーとモードは多彩

シミュレーション

ROOMMATE～井上涼子～

データム・ポリスター

SS 1月発売予定 5800円



これがヒロインの井上涼子ちゃんだ

ゲーム画面。朝の一場面のようだ

サターンの内蔵時計に合わせてリアルタイムに女の子とコミュニケーションをとっていくという、新しいシステムのソフトがサターンで登場する。その画面写真を入手したので公開しよう。

このソフトの特徴は「モニターの向こうで、ヒロインの井上涼子は彼女自身の生活をしている」ということだ。プレイヤーが、普通のゲームのつもりで暇な時間にこのソフトを動かしても、彼女が学校に行ったり寝ている時間帯だと彼女にはアクセスできないのだ。

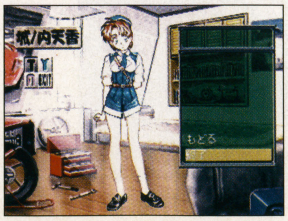
シミュレーション

はいぱぁセキュリティーズS

ビクター インタラクティブ ソフトウェア

SS 12月20日発売予定 6800円

スケジュール作成画面だ。うまく組まないと治安は守れないぞ



本編とは関係なく楽しめるオマケの着せ替えモードもあるぞ

昨年11月にPC-98用として発売されたのを手始めに、マンガ・ラジオドラマとなど活躍の場を広げてきた「はいぱぁセキュリティーズ」がサターンに移植されることになった。編集部に新着したサンプルロムを元に紹介する。このゲームは、3年の間、3人の女の子を優秀な警官に育てつつ、東京の治安を維持していくという育成シミュレーションだ。それを達成するためには、能力を上げる訓練と、実際に町の治安を守る仕事とをうまく組み合わせて行く必要があるぞ。

©COMPILE・HUDSON SOFT／RED／Mika Akitaka・Victor Interactive Software・YUMEDIA／AROMA・Activision／SUNSOFT・DATAM POLYSTAR／ROOMMATE PROJECT

※「ユナ」の通販お問い合わせ先：各ハドソンゲームサポートセンター　札幌011-821-7015　東京03-5261-2060　大阪06-251-0322

麻雀 ロジック麻雀 創龍

日本一ソフトウェア

PS 12月13日発売予定 5800円

⬆ポイントの振り分けかたによって全く違った打ち筋の雀士を生み出せるぞ

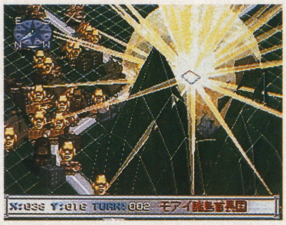
⬆作った雀士たちとの対局も可能だ

なんと、自分でコンピュータ雀士の思考ルーチンを作れる麻雀ソフトが登場。思考ルーチンは、ポイントの振り分けによって作るのだ。例えば、中張牌の対子に高いポイントを振っておけばタンヤオ七対子をよく狙うし、順子に高いポイントを振れば平和を中心に手作りをする、といった具合。作ったコンピュータ雀士と自ら対戦することも可能だし、別のコンピュータ雀士と対局させることも可能だ。自分の打ち筋を冷静に評価する機会にもなる一本だ。

シミュレーション パロウォーズ

コナミ

PS 来春発売予定 5800円



⬆この光は何だ？　何か特殊兵器による大爆発シーンなのか？

⬆強力なビーム砲か何かを発射しているところと思われる

コナミの看板シューティングゲーム、『パロディウス』シリーズのキャラが総登場するウォーシミュレーション。その最新の画面写真を入手したので早速ご覧にいれよう。いずれもマップ上での、兵器使用の際の特殊効果と思われる。このゲームのモットーは「わかりやすく、プレイしやすい」である。ウォーシミュレーションの初心者はもちろん、『パロディウス』シリーズをあまりよく知らない人にも十分楽しめる。逆にこのゲームからパロディウスファンも生まれるかも。

レース STREET RACER EXTRA

ユービーアイソフト

PS 12月発売予定 価格未定

SS 12月発売予定 価格未定

8人まで同時プレイが可能なレースゲームの新たな画面写真を入手したのでお見せしよう。ゲームのモードはプラクティス・乱闘・チャンピオンシップ・マッチゲームといろいろある。8人の個性的なキャラからプレイヤーキャラを選んで遊べるぞ。

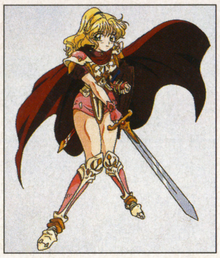
⬆単なるレースゲームと違い、ジャマな敵車は抜くだけでなく攻撃も可能だ

⬆日暮れの西アジア風の街。コースは全24種

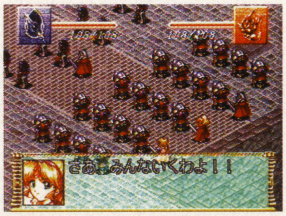
シミュレーション Queens Road

エンジェル

PS 2月発売予定 価格未定



⬆ヒロインの1人ラフィーネ。声の担当は金月真美



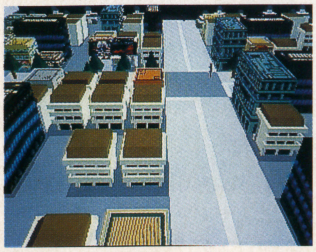
⬆ラフィーネと、その配下、オラシオン王国の誇り高き騎士たち

このゲームは育成シミュレーション。プレイヤーは5つの国から1国を選び、その国の姫と兵団を教育していく。そして最終的には大陸の代表たる大女王を決定するための大会「クイーンズロード」での優勝を目指すのだ。大会自体は、兵団どうしの戦闘により勝敗が決せられるものの、姫が女王たるにふさわしい器量を有していなければ、どんな優秀な兵団も指示に従ってはくれないので、姫と兵団の双方を育成する必要がある。今回はオラシオン王国のラフィーネを紹介。

シミュレーション 秘密結社Q

PS 発売日未定 価格未定

⬆正義のヒーローをぶちのめすカニ男



⬆作戦マップ画面も全てポリゴン表示

なんと、プレイヤーが悪の秘密結社を操り、正義のヒーローどもを叩きのめして新東京征服を目指す、という風変わりなシミュレーションの登場だ。幼稚園のバスジャック、などTVの特撮ものでおなじみの悪事を働いていくと、正義のヒーローどもは生意気にも変身シーン付で刃向かってくる。蹴散らして地上に悪の帝国を築くのだ。今回は、当編集部取材班が極秘に入手してきた2枚の写真を公開しよう。全国の悪の同士たち、発売の日まで待つのだ。

テーブル すごろく 銀河戦記

ボトムアップ

SFC 11月下旬発売予定 6980円

⬆マルチタップ対応で、最大5人までの同時プレイが可能だ

⬆壮大な宇宙空間の覇者となれるかどうかは作戦しだいだ

先週に続き、今回は詳細なゲームシステムを紹介。各自サイコロを振り、出た目だけ進む。止まったマスが空白なら、部下を配置して占領できる。こうして領地を増やしていくのだ。他のプレイヤーの領地に止まったら、税金を納めなければならない…のだが、実は戦闘をしかけて踏み倒すことも可能。戦闘を重ねていくと経験値がたまりどんどん強くなるのだ。こうして誰かが銀河の覇者として目標数の星を支配するか、誰かが破産すればゲーム終了だ。

©KONAMI・ANGEL・BOTTOM UP・NIPPON ICHI SOFTWARE・UBI Soft Entertainment／Vivid Image・RIGHT STAFF

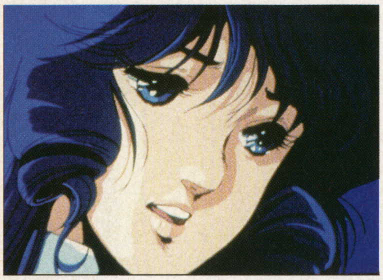
シューティング　超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか

バンダイビジュアル

SS　1月発売予定　6800円

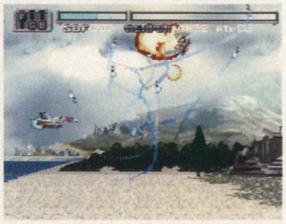
12年の歳月を越えて、「マクロス」シリーズの最初の劇場版がシューティングゲームとして復活することが決定したぞ。横スクロールでありながら奥・中央・手前の空間がある立体的なもの。早速、編集部の入手した画面写真を一気に公開しよう。プレイヤーは可変戦闘機バルキリーのパイロット、一条輝となりゼントラーディ軍と戦っていくことになる。各ステージをクリアするとムービー画面に切り替わり劇場版アニメの名場面が次々と展開するのだ。

⬆プレイヤーの操るヴァルキリーは、ファイター（F）、ガウォーク（G）、バトロイド（B）の3形態に自由自在に変形



⬆リン・ミンメイを演じるのはアニメと同じく飯島真理だ

⬆ただのシューティングではなくゲームとストーリーが見事に融合



⬆下には海岸や山並み、街が見える。これは地球ステージか？

RPG　BUSHI 青龍伝 ～二人の勇者～

T&E SOFT

SFC　12月13日発売予定　8800円

古代日本神話をベースにした世界観の中でストーリーが展開していくRPG。届いたばかりのロムから紹介しよう。最大の特徴は、主人公が行動を1つ起こすと敵も1つ行動し、その行動回数によって戦闘終了後の経験値も変わる「リレイティブ・タイム・アクション」だ。また、フィールド上では常に敵が見えているので戦いたくない時は避けることもできるなど、親切設計だ。ストレスなくゲームを進めていくための、数々の新要素が盛り込まれているぞ。

⬆スタート地点の主人公の家のまわり

⬆剣のけいこをつけてもらう主人公

パズル　Cu-On-Pa

T&E SOFT

SFC　12月20日発売予定　6800円

ニンテンドウ64でタイトル発表されていたこのゲームだが、今回、スーパーファミコン版も発売が決定。早くもサンプルロムが届いたので紹介しよう。このゲームは、6色の面で構成されたキューブ（立方体）を転がして、次々と出現するパネルを消していくパズルゲームである。パネルと同じ色の面を乗せると消すことができるのだ。落ちものパズルとはひと味もふた味も違った、やり込むほどにハマる奥深さがある。モードも4つ用意されていて飽きさせないぞ。

⬆立方体を転がしていくというアイデアは斬新。立体的思考が必要

⬆ノーマル・イージー合わせて全200面以上も楽しめるのだ

格闘アクション　CRITICOM ーザ・クリティカルコンバットー

ビック東海

SS　12月発売予定　5800円

サターンの3Dポリゴン格闘ゲームに新たな一作が登場するぞ。といっても、ただの格闘アクションと思ってはいけない。なんとこのゲームでは、戦闘に勝ち経験を積むに従い、新しい動き（技）を身につけていくといったRPG的要素まであるのだ。それと同時にキャラクタのデザインまで変わっていくぞ。登場キャラクタは、ヒューマノイド、バイオクリーチャー、サイボーグなど8体で、いずれも近未来を感じさせる個性的な外観を持った連中ばかりだ。

⬆戦いは宇宙空間でも行われるのか

⬆サイバーなキャラクタたちが激戦!!

テーブル　まねき猫の小判 EVOLUTION(仮称)

TGL

PS　2月発売予定　5800円

今回、画面写真を入手したこのソフトは、4人まで同時プレイが可能なボードゲームである。サイコロを振って進みながらお金を増やしていくタイプのようだが、詳細なシステムはまだわかっていない。登場キャラは全員女の子。

⬆さまざまなイベントなども用意されているようだ

⬆当編集部の入手した資料によれば、この手の他のゲームと違い、育成型ストラテジー的な要素があるとのこと。詳細は続報に期待

©BIG WEST／BANDAI VISUAL・T&E SOFT／ONESONG PARTNERS／TGL・T&E SOFT／GAME FREAK・KRONOS／DIGITAL ENTERTAINMENT

イマジニアの64新タイトル5本発表！

⬆『Jリーグダイナマイトサッカー64』はキャラの動きを特に重視しているようだ

⬆スピード感あふれるレースゲーム『マルチレーシング チャンピオンシップ』

⬆RPG『魔法聖紀 エルティエル(仮称)』。奥行きのある画面に期待させられる

10月18日に行われたイマジニアの新作発表会で、いままでタイトルのみ発表されていたニンテンドウ64の『ダイナマイトサッカー(仮称)』と『マルチレーシング(仮称)』の画面写真が初公開されたぞ。それぞれ、『Jリーグダイナマイトサッカー64』、『マルチレーシング チャンピオンシップ』とタイトルも正式なものになった。発売日も『Jリーグダイナマイトサッカー64』は97年2月、『マルチレーシングチャンピオンシップ』は97年6月とだいぶ具体的になっている。また、『超空間ナイター プロ野球キング』の発売日は12月と発表されたぞ。

さらに、この発表会では新しいニンテンドウ64用のタイトルも一気に公開された。それは、麻雀ゲーム『麻雀(仮称)』、RPG『魔法聖紀 エルティエル(仮称)』、ボードゲームの『リーズン(仮称)』、格闘アクション『3D格闘(仮称)』、おなじみ『シムシティ』シリーズの『シムシティ2000(仮称)』の全部でなんと5本！ そのなかの『魔法聖紀 エルティエル(仮称)』に関しては画面写真も公開された。

これでイマジニアからリリースされる予定のニンテンドウ64のタイトルは全部で8本。これは、任天堂についで多い本数だ。これからのイマジニアから目が離せないぞ。

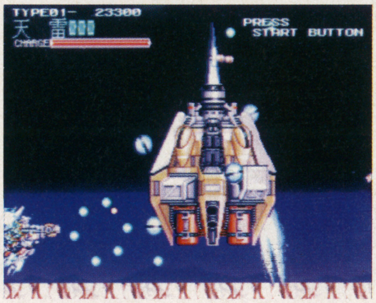
シューティング ウルフファング・SS 空牙2001

エクシング

SS 96年発売予定 5800円

アーケードやPSで好評だったシューティング『ウルフファング』が、サターンでも登場だ。ボディ・アーム・レッグに分かれているパーツを各4種類から組み合わせ、全部で64種類の機体が選択可能。基本となるステージは5面。3面以降は、難易度が異なる複数のルートがあり、ルートによってエンディングが変化するマルチエンディングとなっている。

➡2足歩行タイプはかっこいいぞ



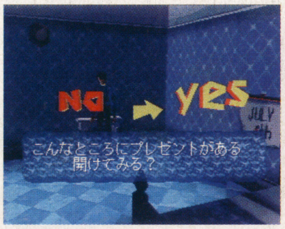
⬆64機の機体は一つ一つすべて名前や性能が違う。機能重視で選ぶのか、見た目重視で選ぶのか、好みが分かれるところだ

アドベンチャー ウエルカムハウス2

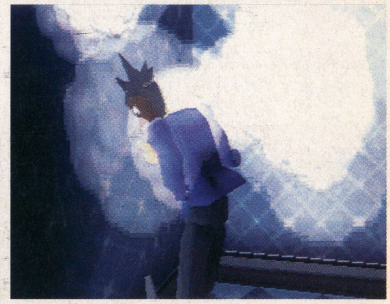
ガスト

PS 今冬発売予定 価格未定

とっても陽気でアメリカンなアドベンチャーゲームがこの『ウェルカムハウス2』だ。ドジな主人公キートンを操って、いたずらがたくさん仕掛けてある主人公のおじさんの家の中を調べながら、物語を進めていくのだ。



⬆部屋を探しているとこんなものが。開けてみたいけど…



⬆誰かが仕掛けた爆弾のイタズラで大爆発に。アメコミのような世界なので、べつにこれで死ぬわけではない。ご安心を

週刊 新着情報局 号外

●イースリースタッフからプレイステーションで発売予定のシミュレーション『古代惑星ナルソ』のタイトルが『ASHTO ASH』に変更になった。

●エクシングエンタテイメントより、キックボクシングのK-1を題材にした格闘アクションの『Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔』がサターンで発売されることが決定した。基本的に96年8月9日に発売されたプレイステーション版の移植だ。サターンでアンディにあえるぞ。現在のところはまだ、発売日、価格ともに未定。

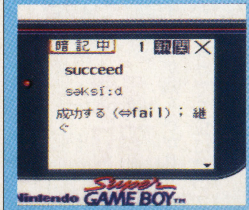
●光栄からニンテンドウ64で『麻雀64』が発売されることが決定したぞ。発売は97年春予定で価格はまだ未定だ。

●バンダイからディフォルメされたガンダムたちが大暴れする格闘アクション、『SDガンダムGWORLD』が発売される。発売日は97年3月、価格は6800円を予定しているぞ。

●ティー・イー・エヌ研究所からプレイステーションで発売される、人類の世紀末を題材にしたRPG『ルシファード』の最新画面写真を入手したので早速紹介するぞ。

●ナムコから、クイズに答えながら養育費を稼ぎ、子どもを育てていくという、育成シミュレーションの要素がはいったクイズゲーム『子育てクイズ マイエンジェル』がプレイステーションで発売される。アーケードの人気ゲームの移植だ。現在のところ発売日、価格ともに未定。

●旺文社のベストセラー「大学JUKEN新書」の英単語集を収録したイマジニアのGBソフト『合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲット1900』の画面写真を入手したぞ。画面に次々に表示される英単語を覚えていくのだ。覚えた単語をテストする、テストモードも用意されている。それもただテストするのではなく間違えた単語だけを集中的に覚えることもできる。



⬆イマジニアの『〜英単語ターゲット1900』

⬆ナムコの『子育てクイズ マイエンジェル』

⬆世紀末を題材にしたRPG『ルシファード』

SHINCHAKU DATA

©XING/DATA EAST・ガスト・A・MAX CO.,LTD・Genki Co.,LTD/Imagineer Co.,LTD・Imagineer Co.,LTD・ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ/フィルインカフェ・（株）ナムコ・旺文社

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 10/7〜10/13

1 フィッシュアイズ

NEW

PS パック・イン・ビデオ／10月10日発売／5800円

シブ〜いデキの釣りゲーム。妙に心がなごむ実写取り込みの風景と、シビアな釣りシーンのギャップが印象的。それにしてもトップとは…。

3万6270本

2 女神異聞録〜ペルソナ〜

3↑

PS アトラス／9月20日発売／6800円

実売本数こそ減らしてはいるものの、全体の元気のなさもあってか2位に再浮上。すでにサターン版『真・女神転生 デビルサマナー』を超えるセールスを記録している。

2万9270本

3 サクラ大戦

1↓

SS セガ／9月27日発売／6800円(限定版8800円)

比較的ランキングの変動が激しいサターンソフトの中にあって、発売3週めにしてこの位置は評価に値する。また、主題歌がセガの通信カラオケ「セガカラ」に登録されたぞ。

2万4630本

4 サイキックフォース
2↓ PS タイトー／10月4日発売／5800円 1万8030本

5 ヒロイン・ドリーム
NEW PS マップジャパン／10月10日発売／6800円 1万0360本

6 COOL BOARDERS
5↓ PS ウェップシステム／8月30日発売／5800円 1万6770本

7 ウェーブレース64
4↓ N64 任天堂／9月27日発売／9800円 1万4370本

8 機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー
11↑ SS バンダイ／9月20日発売／4800円 1万3390本

9 ストリートファイターZERO2
8↓ SS カプコン／9月14日発売／5800円 1万2800本

10 ギャロップレーサー
9↓ PS テクモ／9月27日発売／5800円 1万2430本

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

業界最多！日本全国1300店舗以上のデータを分析し、総実売本数を完全推定！

2回目をむかえた「REAL RANKING」。全国各地のゲームソフト販売店データから総実売本数を割り出したランキングだ。今号から、順位の下に表示した前号順位の表記を一部変更。前回より順位が上がっているようなら上向き矢印、下がっている場合は下向き矢印、変動なしなら横向き矢印で表示した。

秋の珍事か、おやじゲーの反乱か？大穴『フィッシュアイズ』がトップ奪取！

本題に入る前にひとつお知らせ。次号から「REAL RANKING」は4ページに増強、読者前人気TOP20をはじめ、週替わりでパソコン、アーケード、ハード売り上げ、PC-FXやNEO・GEOなど少数機種のソフト売り上げを扱う予定だ。かゆいところにも手の届くランキングを目指して情報を強化していくので、期待して待っていてくれ。

さて、今週のランキングだが、フタをあけてびっくり、まったくノーマークだった釣りゲーム『フィッシュアイズ』が、『ペルソナ』『サクラ』の2強をおさえて堂々のトップ。とはいえ、推定総実売本数は3万6000本と、9月ならトップ5に食い込むかどうかといった程度。はからずも10月市場の元気のなさを裏づける結果となってしまった。だがそうした状況は別としても、『フィッシュアイズ』自体はまぎれもない良作。プレイステーションの機能を生かしきった美しい実写映像と、テクニカルでアクション性の高い釣りシーンが融合、地味ながらクオリティの高い作品に仕上がっている。こういった地味なソフトが好セールスを記録するのは、市場の「厚み」を増す意味でも重要なことなので、これは素直に評価したい。釣りゲーの大御所、パック・イン・ビデオの面目躍如といったところか。

その他の状況だが、新作タイトルは数が少なかったこともあってランクインは3本のみ。相変わらず既発売タイトルが幅をきかせている。

そんななかで5位に食い込んだ新作が『ヒロイン・ドリーム』。発売週で約1万7000本の成績だが、初回出荷分の消化率はいまひとつ。今後の巻き返しが欲しいところだ。また15位に入った『結婚―Marriage―』は、高いキャラ人気もあるのでもう少し上位に食い込むかと思われたが、1万本弱のセールスと意外な数字。サターン版の内容から敬遠しているユーザーもいるかもしれないが、プレイステーション版は大幅に変更が加えられ、ほとんど別のゲームとして生まれ変わっている。サターン版に納得できなかった人は、試してみてもいいのではないだろうか。

REAL RANKING

©PACK-IN-VIDE・ATLUS・SEGA／RED

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 10/7〜10/13

PS

1	フィッシュアイズ	3万6270本
2	女神異聞録〜ペルソナ〜	2万9270本
3	サイキックフォース	1万8030本
4	ヒロイン・ドリーム	1万7360本
5	COOL BOARDER	1万6770本
6	ギャロップレーサー	1万2430本
7	スマッシュコート	1万0900本
8	アークザラッド(PSザ・ベスト)	1万0550本
9	伝説のオウガバトル	1万0230本
10	結婚−Marriage−	9780本

新作3本がランクインしたものの、その他はさほど動きのないランキングとなっている。9月までの勢いはないが、これは年末商戦に向けて力を貯えていると言ったほうが正しそう。それにしても『COOL BOARDERS』はこのまま冬シーズンまでいってしまいそうな感じだ。

SS

1	サクラ大戦	2万4630本
2	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	1万3390本
3	ストリートファイターZERO2	1万2800本
4	三國志V	1万1240本
5	エターナルメロディ	7970本
6	ウイニングポスト2 プログラム'96	6550本
7	SEGA AGES/アフターバーナーII	4830本
8	ホーンテッド カジノ	4740本
9	ファイティングバイパーズ	4130本
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	3890本

順位が一部入れ替わったけで、TOP10に入っているタイトルが前週とまったく同じという、かなり寒いランキングになっている。だが、こちらはプレイステーションと違い、10月後半に『ラングリッサーIII』『ルナ』といった人気タイトルが控えており、じきに盛りかえしてくるだろう。

N64&SFC

1	ウェーブレース64	1万4370本
2	海のぬし釣り	8210本
3	スーパーマリオ64	4960本
4	Parlor! Mini3	3550本
5	牧場物語	3350本
6	ウイニングポスト2 プログラム'96	3000本
7	星のカービィ スーパーデラックス	2580本
8	実況パワフルプロ野球'96開幕版	2580本
9	スーパーボンバーマン4	1640本
10	ウィザードリィ・外伝IV	1420本

3週連続で『ウェーブレース64』がトップを獲得。だが今回目立つのは、2位に浮上した『海のぬし釣り』。同社(パック・イン・ビデオ)の『フィッシュアイズ』の勢いにつられてか、いっきにランクアップ。5位の『牧場物語』も同社の作品で、今週はパック・イン・ビデオ大暴れの週だった。

11〜30

順位	前週	タイトル	機種	メーカー/発売日/価格	本数
11	10↓	三國志V	SS	光栄/9月27日発売/9800円	1万1240本
12	13↑	スマッシュコート	PS	ナムコ/9月6日発売/5800円	1万0900本
13	18↑	アークザラッド(PS・ザベスト)	PS	SCE/7月12日発売/2800円	1万0550本
14	7↓	伝説のオウガバトル	PS	アートディンク/9月27日発売/5800円	1万0230本
15	NEW	結婚−Marriage−	PS	小学館プロダクション/10月10日発売/6800円	9780本
16	16→	ワールドスタジアムEX	PS	ナムコ/7月26日発売/5800円	9210本
17	12↓	ウイニングポスト2 プログラム'96	PS	光栄/10月4日発売/6800円	8740本
18	15↓	スペクトラルタワー	PS	アイディアファクトリー/10月4日発売/5800円	8620本
19	-↑	海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ/7月19日発売/7800円	8210本
20	6↓	エターナルメロディ	SS	メディアワークス/10月4日発売/5800円	7970本
21	23↑	ポポロクロイス物語	PS	SCE/7月12日発売/5800円	7360本
22	21↓	ストリートファイターZERO2	PS	カプコン/8月9日発売/5800円	7250本
23	14↓	ウイニングポスト2 プログラム'96	SS	光栄/10月4日発売/6800円	6550本
24	25↑	BIO HAZARD	PS	カプコン/3月22日発売/5800円	6230本
25	17↓	水滸伝・天命の誓い	PS	光栄/10月4日発売/5800円	5410本
26	26→	ポケットモンスター緑	GB	任天堂/2月27日発売/3980円	5390本
27	-↑	スーパーマリオ64	N64	任天堂/6月23日発売/9800円	4960本
28	-↑	バーチャル・プロレスリング	PS	アスミック/9月13日発売/5800円	4960本
29	20↓	SEGA AGES/アフターバーナーII	SS	セガ/9月27日発売/3800円	4830本
30	22↓	ホーンテッド カジノ	SS	ソシエッタ代官山/9月27日発売/7900円	4740本

REAL RANKING

※このランキングは以下の各社のご協力により、全国1300店舗の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で日本全国の推定実売本数を10本単位で算出したものです。なお、推定実売本数は実際の本数と上下5%程度の誤差が生じることがあります。ご了承ください。 ★データ協力:あくと内ファミコンランド中部本部・カメレオンクラブ・TVパニック・ドキドキ冒険島・ブルート・わんぱくこぞう・メディアクリエイト

'96 10/25

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.Game¥Gear.PC-FX.NeoGeo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
12月3日	DX億万長者ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0093
12月3日	(PS・ザ・ベスト)ドラゴンボールZ アルティメットバトル22	格闘	バンダイ	2800円	0094
12月6日	クラッシュ・バンディ クー	ACT	SCE	4800円	0095
12月上旬	ToPoLo	ETC	アートディンク	5800円	0096
12月上旬	超人学園ゴーカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0097
12月上旬	Foumula 1	SPT	SCE	5800円	0098
12月上旬	らんま1/2バトル・ルネッサンス	格闘	小学館プロダクション	6800円	0099
12月13日	トゥルーラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0100
12月13日	HEAVEN' S GATE	格闘	アトラス	5800円	0101
12月13日	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円	0102
12月13日	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0103
12月13日	ペブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0104
12月13日	ロジック麻雀 創龍	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0105
12月13日	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0106
12月13日	DARIUS (外伝)	STG	ベック	5800円	0107
12月13日	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	未定	0108
12月17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0109
12月20日	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0110
12月20日	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0111
12月20日	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0112
12月20日	ワイルド アームズ	RPG	SCE	5800円	0113
12月20日	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0114
12月20日	ライトニングレジェンド	格闘	コナミ	5800円	0115
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0116
12月20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0117
12月20日	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5800円	0118
12月20日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0119
12月20日	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0120
12月20日	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0121
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0122
12月20日	魔法少女プリティサミーPart 1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0123
12月20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMTLITE	格闘	バンダイ	19800円	0124
12月20日	スター・ウォーズ レベルアサルト2	STG	BPS	5800円	0125
12月20日	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0126
12月中旬	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0127
12月26日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0128
12月27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0129
12月27日	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0130
12月未定	NFLクォーターバッククラブ' 97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0131
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0132
12月未定	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット	未定	0133
12月未定	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	未定	0134
12月未定	NHL FACE OFF	SPT	SCE	未定	0135
12月未定	ダイハードトリロジー	ACT	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円	0136
12月未定	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0137
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克己～	ACT	サンソフト	6300円	0138
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～ 限定版	ACT	サンソフト	6800円	0139
12月未定	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0140
12月未定	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0141
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0142
12月未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	SPT	トミー	5800円	0143
12月未定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0144
12月未定	ソウルエッジ 限定セット	格闘	ナムコ	未定	0145
12月未定	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0146
12月未定	新SD戦国伝 機動武者大戦 限定版プラモ付き	SLG	バンダイR	6800円	0147
12月未定	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0148
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0149
12月未定	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	SPT	BPS	5800円	0150
12月未定	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	未定	0151
12月未定	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0152
96年未定	Mighty Hits	STG	アルトロン	5800円	0153
96年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0154
96年未定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0155
96年未定	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0156
96年未定	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0157
96年未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0158
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー	ADV	アスミック	6800円	0159
1月10日	RACINGROOVY	SPT	サミー工業	5800円	0160
1月10日	ゲームの達人2	TBL	サンソフト	8900円	0161
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0162
1月10日	同級生麻雀	TBL	ユーメディア	6800円	0163
1月上旬	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0164
1月17日	シヴィザード	SLG	アスミック	5800円	0165
1月17日	上海 Great Moments	PZL	サンソフト	6500円	0166
1月24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮称）	ETC	アスミック	4900円	0167
1月24日	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0168
1月31日	I．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0169
1月31日	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	6800円	0170
1月下旬	AZITOーアジトー	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0171
1月下旬	LOVE GAME' S～わいわいテニス～	SPT	Tears	5800円	0172
1月下旬	スターウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0173
1月未定	IRON MAN/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0174
1月未定	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0175
1月未定	Metaphlist～u .X.2297～	STG	A.D.M.	未定	0176
1月未定	Base Ball Navigater	SLG	エンジェル	5800円	0177
1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0178
1月未定	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	未定	0179
1月未定	三国志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0180
1月未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0181
1月未定	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	J・ウィング	6800円	0182
1月未定	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0183
1月未定	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	未定	0184
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	6800円	0185

プレイステーション

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
10月25日	eexy life EAST END×YURI	ETC	Epic／Sony Records	1900円	0001
10月25日	シェルショック	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円	0002
10月25日	童夢の野望～F1 GP NIPPONの挑戦～	SLG	OZクラブ	6800円	0003
10月25日	スターグラディエイター	格闘	カプコン	5800円	0004
10月25日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	SLG	コナミ	5800円	0005
10月25日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	SPT	コナミ	5800円	0006
10月25日	DEATH WING	STG	サイバーテックデザイン	5800円	0007
10月25日	ビルクラッシュ	PZL	翔泳社	5800円	0008
10月25日	Pinball Fantasies Delux u e	ETC	バップ	5800円	0009
10月25日	オウバードフォース	SLG	バンダイ	6800円	0010
10月25日	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	TBL	バンプレスト	5800円	0011
10月25日	本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン	TBL	ビデオシステム	6800円	0012
10月25日	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ETC	ヒューマン	5800円	0013
11月1日	デジクロ	PZL	アトラス	4900円	0014
11月1日	チェスマスター	TBL	アルトロン	6800円	0015
11月1日	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	2800円	0016
11月1日	アーク ザ ラッド II	RPG	SCE	5800円	0017
11月1日	バーミンキッズ	PZL	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4800円	0018
11月1日	The Tower BONUS edition	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	6800円	0019
11月1日	セクシーパロディウス	STG	コナミ	4800円	0020
11月1日	競馬最勝の法則' 96 Vol.2 G I -ROAD	ETC	シャングリ・ラ	6400円	0021
11月1日	NIGHTRUTHーExplanation of the paranormalー"闇の扉"	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800円	0022
11月1日	LULU	ETC	東北新社	4800円	0023
11月1日	ジョッキー ゼロ	SPT	ライトスタッフ	5800円	0024
11月8日	3D Lemmings	PZL	SCE	5800円	0025
11月8日	WIPE OUT XL	SPT	SCE	5800円	0026
11月8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円	0027
11月8日	オリンピックサッカー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0028
11月8日	TECMO SUPER BOWL	SPT	テクモ	6800円	0029
11月8日	ナムコミュージアムVOL.4	ETC	ナムコ	5800円	0030
11月8日	それ行けXココロジー～心（ハート）が教える恋・結婚・人生～	ETC	ポリグラム	5800円	0031
11月15日	タイム コマンドー	格闘	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0032
11月15日	Twisted Metal	ACT	SCEI	5800円	0033
11月15日	BELTLOGGER 9	STG	元気	6300円	0034
11月15日	ぷよぷよ通 決定盤	PZL	コンパイル	4800円	0035
11月15日	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0036
11月15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	SPT	ビクター／ビクターソフト	5800円	0037
11月15日	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5800円	0038
11月15日	怪獣戦記	SLG	プロデュース	5800円	0039
11月22日	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0040
11月22日	ぐっすんぱらだいす	ACT	アイレム	5800円	0041
11月22日	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A	STG	アスミック	2800円	0042
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0043
11月22日	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家 エアランドバトル	SLG	SCE	2800円	0044
11月22日	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0045
11月22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン' 97	SPT	コナミ	5800円	0046
11月22日	AIR GRAVE	STG	サントス	5800円	0047
11月22日	コブラ・ザ・シューティング	STG	タカラ	5800円	0048
11月22日	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝	SPT	トミー	2800円	0049
11月22日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0050
11月22日	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	2800円	0051
11月22日	エターナルメロディ	SLG	メディアワークス	5800円	0052
11月29日	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～	格闘	SCE	5800円	0053
11月29日	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	2800円	0054
11月29日	DESERTED ISLAND	SLG	KSS	5800円	0055
11月29日	麻雀大会II Special	TBL	光栄	6800円	0056
11月29日	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～	ADV	講談社	5800円	0057
11月29日	NBAパワーダンカーズ2	SPT	コナミ	5800円	0058
11月29日	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0059
11月29日	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	TGL	5800円	0060
11月29日	(PS・ザ・ベスト)第4次スーパーロボット大戦S	SLG	バンプレスト	2800円	0061
11月29日	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード	SLG	ビクター／ビクターソフト	2800円	0062
11月29日	Go II professional 対局囲碁	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0063
11月下旬	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0064
11月下旬	IMAGEGUN & TFX Fight Maniac Set	SLG	イマジニア	13800円	0065
11月下旬	TFX	SLG	イマジニア	7800円	0066
11月下旬	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0067
11月下旬	ステークスウィナー GI完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0068
11月下旬	スーパーフットボールチャンプ	SPT	タイトー	5800円	0069
11月下旬	東方珍遊記 はーふりんぐはーつ	ADV	ナグザット	6800円	0070
11月未定	ボイスパラダイス エクセラ	ADV	アスク講談社	6800円	0071
11月未定	NHL パワープレイ' 96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0072
11月未定	PANZER GENERAL	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0073
11月未定	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0074
11月未定	V-Tennis2	SPT	トンキンハウス	5800円	0075
11月未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	STG	バンプレスト	5800円	0076
11月未定	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0077
11月未定	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0078
11月未定	ブルーフォレスト物語～風の封印～	RPG	ライトスタッフ	5800円	0079
今秋	MLB Pennant Race(仮称)	SPT	SCEI	5800円	0080
12月3日	RAGE RACER	SPT	ナムコ	5800円	0081
12月6日	エクストラブライト	STG	アスキー	5800円	0082
12月6日	ガボールスクリーン	ETC	アンティノスレコード	3200円	0083
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ハーミィホッパーヘッド	ACT	SCE	2800円	0084
12月6日	パラッパラッパー	ACT	SCE	4800円	0085
12月6日	DEPTH	ETC	SCEI	4800円	0086
12月6日	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0087
12月6日	ファーストクイーンIV	SLG	呉ソフトウェア工房	5800円	0088
12月6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2～LOVE LOVE ハニー争奪戦～	ACT	ケムコ	5800円	0089
12月6日	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0090
12月6日	Jewels of the Oracleオラクルの宝石	PZL	サンソフト	5980円	0091
12月6日	(PS・ザ・ベスト)チョロQ ver.1.02	SPT	タカラ	2800円	0092

＜カレンダーの見方＞赤字は発売日が変更されたもの、青字は初登場のものです。価格は特に表記のないものは税別、(込) は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

来春	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0301
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0302
来春	ゼロヨンチャンプ　Doozy-J	SPT	メディアリング	未定	0303
来春	聖刻1092　操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0304
来夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0305
来夏	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0306
来夏	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGビクター	未定	0307
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0308
97年未定	City Bravo！	SLG	アルトロン	6800円	0309
97年未定	ザ・心理ゲーム２	ETC	ヴィジット	未定	0310
97年未定	リンダキューブ	RPG	SCE	未定	0311
97年未定	メイン・ローター	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0312
97年未定	KING OF GAMES（仮称）	ETC	クレフ	未定	0313
97年未定	メタルギア　ソリッド	ACT	コナミ	未定	0314
97年未定	ホームドクター	ETC	サクセス	未定	0315
97年未定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定	0316
97年未定	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サンソフト	6800円	0317
97年未定	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	未定	0318
97年未定	ザ・マスターズ・ファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0319
97年未定	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0320
97年未定	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0321
97年未定	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0322
97年未定	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0323
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0324
97年未定	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	未定	0325
発売日未定	グランドチャピオンズラリー	SPT	アクエス	未定	0326
発売日未定	スーパーライブスタジアム	SPT	アクエス	未定	0327
発売日未定	プロロジック麻雀　牌神	SPT	アクエス	未定	0328
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0329
発売日未定	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0330
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0331
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0332
発売日未定	ボイスファンタジア	ADV	アクス講談社	未定	0333
発売日未定	イレブンス アワー	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0334
発売日未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0335
発売日未定	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0336
発売日未定	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0337
発売日未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0338
発売日未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0339
発売日未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0340
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0341
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ”96	格闘	SNK	未定	0342
発売日未定	オメガブースト	STG	SCE	未定	0343
発売日未定	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0344
発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0345
発売日未定	ワンダラーズショック　～1950　アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0346
発売日未定	FLY(仮称)	ETC	エム・ディー・ビー	未定	0347
発売日未定	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円	0348
発売日未定	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0349
発売日未定	APACHE（仮称）	SLG	ガスト	未定	0350
発売日未定	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0351
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0352
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0353
発売日未定	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0354
発売日未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0355
発売日未定	QUANTUM　GATE～悪夢の序章～	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0356
発売日未定	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0357
発売日未定	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0358
発売日未定	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0359
発売日未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0360
発売日未定	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0361
発売日未定	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サンソフト	未定	0362
発売日未定	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0363
発売日未定	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0364
発売日未定	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0365
発売日未定	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0366
発売日未定	雷電DX	STG	セイブ開発	未定	0367
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0368
発売日未定	ＲＡＭＡ(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0369
発売日未定	The Last Express（仮称）	ADV	ソフトバンク	未定	0370
発売日未定	ウォーゴッズ	格闘	ソフトバンク	未定	0371
発売日未定	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0372
発売日未定	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	未定	0373
発売日未定	リターンファイヤー	ACT	ソフトバンク	未定	0374
発売日未定	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0375
発売日未定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0376
発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0377
発売日未定	闘神伝3	格闘	タカラ	未定	0378
発売日未定	MVPベースボール’96(仮称)	ETC	データイースト	未定	0379
発売日未定	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0380
発売日未定	Cat The　Ripper～１３人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0381
発売日未定	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0382
発売日未定	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0383
発売日未定	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	未定	0384
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0385
発売日未定	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0386
発売日未定	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0387
発売日未定	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0388
発売日未定	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0389
発売日未定	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0390
発売日未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	バリエ	未定	0391
発売日未定	地獄先生ぬーべー（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0392
発売日未定	バトル オブ ……（仮称）	SLG	バンプレスト	未定	0393
発売日未定	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0394
発売日未定	Max Racer	SPT	PD	未定	0395
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクター／ビクターソフト	未定	0396
発売日未定	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0397
発売日未定	オーガリアン一亜人伝一(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0398
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0399
発売日未定	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0400
発売日未定	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0401
発売日未定	ARMORED CORE	SLG	フロムソフトウェア	5800円	0402
発売日未定	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0403
発売日未定	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0404
発売日未定	英雄志願	ETC	マイクロキャビン	未定	0405
発売日未定	甲子園Ｖ(仮称)	SPT	魔法	未定	0406
発売日未定	さるかにハムぞう（仮称）	PZL	メディアワークス	未定	0407
発売日未定	RGX（仮称）	PZL	やのまんゲームス	未定	0408
発売日未定	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0409
	セガサターン				
10月25日	スターファイター3000	STG	イマジニア	6800円	0410
10月25日	シェルショック	STG	EAV	5800円	0411
10月25日	ルナ シルバースターストーリー	RPG	角川書店／ゲームアーツ	6800円	0412
10月25日	ワールドシリーズベースボールII	SPT	セガ	5800円	0413
10月25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ～	SLG	東芝EMI	6800円	0414

1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0186
1月未定	同級生2 EXTRA　BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0187
1月未定	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0188
1月未定	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0189
1月未定	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0190
1月未定	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0191
1月未定	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0192
1月未定	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0193
1月未定	ProofClub　プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0194
2月上旬	デストラクションダービー２　DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE	未定	0195
2月14日	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0196
2月14日	トゥーム・レイダース	ADV	ビクター／ビクターソフト	5800円	0197
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0198
2月未定	SPACE JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0199
2月未定	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0200
2月未定	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0201
2月未定	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0202
2月未定	NFL GAME DAY	SPT	SCE	未定	0203
2月未定	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0204
2月未定	RESCUE 24Hours	SPT	CSCメディアート	5800円	0205
2月未定	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	Jウィング	8900円	0206
2月未定	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0207
2月未定	TILK～青い海からきた少女	RPG	TGL	5800円	0208
2月未定	ファーランドストーリー(仮称)	RPG	TGL	未定	0209
2月未定	まねき猫の小判 EVOLUTION（仮称）	TBL	TGL	5800円	0210
2月未定	ユニバーサル公式ガイドVO.1	TBL	日本シスコン	6800円	0211
2月未定	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0212
2月未定	HASHIRIYA　狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0213
2月未定	TOP of GUNDAM(仮称)	SLG	バンダイ	6800円	0214
2月未定	バトルバグス	SLG	バンタン電脳工場	5800円	0215
2月未定	THE　GREAT　BATTLE　Ⅵ	ACT	バンプレスト	5800円	0216
2月未定	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0217
2月未定	オリンピア・山佐　バーチャパチスロIIから～実践！美少女攻略法～	TBL	マップジャパン	5800円	0218
2月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0219
2月未定	『フェーダ2』～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまんゲームス	5800円	0220
今冬	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0221
今冬	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	未定	0222
今冬	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	ADV	SME	7800円	0223
今冬	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0224
今冬	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0225
今冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	未定	0226
今冬	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0227
今冬	戦闘国家 —改—IMPROVED	SLG	SCE	未定	0228
今冬	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	未定	0229
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0230
今冬	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0231
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0232
今冬	忍者じゃじゃ丸君　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0233
今冬	がんばれ！！ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0234
今冬	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0235
今冬	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0236
今冬	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0237
今冬	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0238
今冬	WING OVER	STG	ビクター／パック・イン・ビデオ	5800円	0239
今冬	バーチャプロレス2(仮称)	ETC	マップジャパン	未定	0240
3月21日	STRESSLESS LESSON～レスレス～	PZL	マックス　ファイブ	4980円	0241
3月未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0242
3月未定	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0243
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0244
3月未定	サガ　フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0245
3月未定	SDガンダムGWORLD(仮称)	格闘	バンダイ	6800円	0246
3月未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0247
3月未定	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0248
3月未定	ハークス　アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0249
3月未定	マイホームドリーム	SLG	ビクター／ビクターソフト	5800円	0250
3月未定	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	未定	0251
4月未定	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0252
4月未定	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	NETYOU	未定	0253
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	ユーメディア	未定	0254
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0255
5月未定	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0256
来春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0257
来春	メックウォリア２	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0258
来春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0259
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0260
来春	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0261
来春	ASH TO ASH（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0262
来春	バーチャルフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0263
来春	ブルガンダイン～幻想大陸戦記～（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0264
来春	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0265
来春	30in１ 対戦でゴー！	ETC	ヴィジッド	未定	0266
来春	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0267
来春	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0268
来春	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0269
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0270
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0271
来春	浪速の商人	ETC	SME	5800円	0272
来春	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0273
来春	公開されなかった手記	ADV	オンデマンド	未定	0274
来春	火竜娘 ー高悠環編ー　柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0275
来春	全日本GT選手権 MAX REV.（仮称）	SPT	KANEKO	未定	0276
来春	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0277
来春	プロ指南　ウルトラ究極麻雀　兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0278
来春	飛龍の拳　コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0279
来春	首都高バトルＲ２	SPT	元気	未定	0280
来春	三国無双	格闘	光栄	未定	0281
来春	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0282
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0283
来春	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0284
来春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	未定	0285
来春	イラバード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0286
来春	爆走兄弟レッツ&ゴー　燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0287
来春	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0288
来春	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0289
来春	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0290
来春	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0291
来春	タイム・クライシス	STG	ナムコ	未定	0292
来春	テイルズ　オブ　デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0293
来春	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0294
来春	BOUNTY　SWORD　FIRST	SLG	パイオニアLDC	未定	0295
来春	魔法少女プリティサミーPart 2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0296
来春	ファイロ＆クロード（仮称）	ACT	BMGビクター	未定	0297
来春	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0298
来春	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0299
来春	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0300

1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0530
1月未定	三国志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0531
1月下旬	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0532
1月未定	デイトナUSA Circuit Edition	SPT	セガ	5800円	0533
1月未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0534
1月未定	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0535
1月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0536
1月未定	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0537
1月未定	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0538
2月14日	オベリスク	ADV	BMGビクター	6800円	0539
2月下旬	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0540
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0541
2月未定	Space JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0542
2月未定	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0543
2月未定	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0544
2月未定	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0545
2月未定	HT&T ドラゴンズ' ヘヴン	RPG	データイースト	未定	0546
2月未定	天地無用！魎皇鬼 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0547
2月未定	エアーコマンダー	ETC	バンプレスト	未定	0548
2月未定	重装機兵レイノス 2	ACT	メサイヤ	未定	0549
2月未定	キューブバトラー	ETC	やのまんゲームズ	未定	0550
今冬	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0551
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0552
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0553
今冬	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帳	ACT	ジャレコ	未定	0554
今冬	バーチャコップ 2	STG	セガ	5800円	0555
今冬	actuaGOLF	SPT	ナグザット	5800円	0556
3月28日	スチームハーツ	STG	TGL	未定	0557
3月未定	太平洋の嵐 2	SLG	イマジニア	未定	0558
3月未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0559
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0560
3月未定	フェイクダウン(仮称)	ADV	システムサコム	未定	0561
3月未定	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0562
来春	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0563
来春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0564
来春	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0565
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0566
来春	デザエモン(仮称)	ETC	アテナ	未定	0567
来春	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット	未定	0568
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0569
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0570
来春	スレイヤーズ	SLG	角川書店／ゲームアーツ	未定	0571
来春	クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	ETC	グラムス	6800円	0572
来春	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定	0573
来春	魔法学園ルナ（仮称）	RPG	ゲーム アーツ	未定	0574
来春	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0575
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0576
来春	ぷるるん！withシェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウィング	未定	0577
来春	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウィング	8900円	0578
来春	ゲーム天国	STG	ジャレコ	未定	0579
来春	ラーマ	ADV	ソフトバンク	未定	0580
来春	My dream～オンエアが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0581
来春	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	STG	バンダイ	未定	0582
来春	エレベータアクションリターンズ	ACT	ビング	未定	0583
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0584
来春	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0585
来春	ゼロヨンチャンプ Doozy—J TypeR	SPT	メディアリング	未定	0586
来春	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0587
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0588
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0589
来夏	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0590
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0591
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0592
97年未定	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0593
97年未定	エンジェルグラフティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0594
97年未定	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0595
97年未定	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0596
97年未定	コットン2	STG	サクセス	未定	0597
97年未定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定	0598
97年未定	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0599
97年未定	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0600
97年未定	FARADOON	RPG	パイオニアLDC	未定	0601
97年未定	オリンピア・山佐 バーチャパチスロII(仮称)	TBL	マップジャパン	未定	0602
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0603
97年未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定	0604
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0605
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0606
発売日未定	ボイスファンタジア	ADV	アスク講談社	未定	0607
発売日未定	Civilization（仮称）	SLG	アスミック	未定	0608
発売日未定	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0609
発売日未定	イレブンス アワー	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0610
発売日未定	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0611
発売日未定	スポットゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0612
発売日未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0613
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	未定	0614
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャンネル	6800円	0615
発売日未定	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャンネル	未定	0616
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャンネル	6800円	0617
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャンネル	未定	0618
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0619
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	未定	0620
発売日未定	大戦略（仮称）	SLG	S O Zクラブ	未定	0621
発売日未定	サイバーボッツ	格闘	カプコン	未定	0622
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0623
発売日未定	ロックマンX4	格闘	カプコン	未定	0624
発売日未定	バーチャバーク'THE フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0625
発売日未定	ときめきミュージックCDI(仮称)	ETC	コナミ	未定	0626
発売日未定	わくわく7	格闘	サンソフト	未定	0627
発売日未定	マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	ETC	システムソフト	未定	0628
発売日未定	HOUSING	SLG	スーパーソフトウェア	未定	0629
発売日未定	HOUSING CATALOG	ETC	スーパーソフトウェア	未定	0630
発売日未定	Bug too!	ACT	セガ	未定	0631
発売日未定	mr.BONES（仮称）	ACT	セガ	未定	0632
発売日未定	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	未定	0633
発売日未定	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	未定	0634
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0635
発売日未定	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0636
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0637
発売日未定	DOOM	STG	ソフトバンク	未定	0638
発売日未定	ULTIMATE MOTAL KOMBAT3(仮称)	格闘	ソフトバンク	未定	0639
発売日未定	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定	0640
発売日未定	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0641
発売日未定	MVPベースボール'96(仮称)	SPT	データイースト	未定	0642
発売日未定	フラッピー（仮称）	PZL	デービーソフト	未定	0643
発売日未定	GOGOゴール！（仮称）	SPT	テクモ	未定	0644

10月25日	BATSUGUN	STG	バンプレスト	5800円	0415
11月1日	セクシーパロディウス	STG	コナミ	4800円	0416
11月1日	バッブ・ブリーダー	SLG	サイ・メイト	5800円	0417
11月1日	LULU	ETC	セガ	4800円	0418
11月1日	アースワームジム2	ACT	タカラ	5800円	0419
11月1日	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0420
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	格闘	SNK	5800円	0421
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〈拡張RAMカートリッジ同梱〉	格闘	SNK	8800円	0422
11月8日	リグロードサーガ 2	RPG	セガ	5800円	0423
11月8日	拡張RAMカートリッジ	ETC	セガ	5800円	0424
11月8日	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOIS SELECTION	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480円	0425
11月8日	Special Gift Pack	ETC	BMGビクター	7700円	0426
11月15日	プリクラ大作戦	ACT	アトラス	6800円	0427
11月15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	カゼ	5800円	0428
11月15日	上海 Great Moments	PZL	サンソフト	6500円	0429
11月15日	風水先生	SLG	博報堂	5800円	0430
11月22日	IRON MAN／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0431
11月22日	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0432
11月22日	戦国ブレード	STG	アトラス	6800円	0433
11月22日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0434
11月22日	カオス コントロール リミックス	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	4800円	0435
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0436
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0437
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0438
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0439
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0440
11月22日	ハイパーデュエル	STG	テクノソフト	5800円	0441
11月22日	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	ACT	日本クリエイト	5800円	0442
11月29日	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0443
11月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～（仮称）		エンジェル	5800円	0444
11月29日	秀吉・信長セット	SLG	光栄	12800円	0445
11月29日	太閤立志伝II	SLG	光栄	7800円	0446
11月29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	ETC	Sada Soft	3800円	0447
11月29日	ツインスティック	ETC	セガ	5800円	0448
11月29日	ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition	SPT	セガ	5800円	0449
11月29日	電脳戦機バーチャロン	格闘	セガ	5800円	0450
11月29日	探偵神宮寺三郎 未完のルポ	ADV	データイースト	5800円	0451
11月29日	サンダーフォース ゴールドパック2	STG	テクノソフト	4800円	0452
11月29日	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5800円	0453
11月29日	バトルバ	ACT	日本ビクター	6800円	0454
11月29日	西暦１９９９～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0455
11月29日	対局将棋 極II	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0456
11月下旬	ステークスウィナー GI完全制覇への道	ACT	SNK	5800円	0457
11月未定	BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	STG	インタープレイ	5800円	0458
11月未定	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0459
11月未定	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0460
11月未定	月下の棋士～王竜戦～	TBL	バンプレスト	未定	0461
11月未定	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0462
12月6日	スーパーパズルファイターII X	PZL	カプコン	5800円	0463
12月6日	世界の車窓から〔I〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	富士通	4800円	0464
12月上旬	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐもの	STG	バンダイ	4800円	0465
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0466
12月13日	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0467
12月13日	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0468
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	STG	コナミ	4800円	0469
12月13日	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	未定	0470
12月13日	スペースインベーダー	STG	タイトー	3980円	0471
12月13日	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0472
12月13日	ファンキーファンタジー	RPG	吉本興業	5800円	0473
12月13日	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0474
12月13日	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0475
12月20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0476
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0477
12月20日	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定	0478
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ダズ	5800円	0479
12月20日	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0480
12月20日	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクター／パック・イン・ビデオ	6800円	0481
12月20日	タクラマカン ～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0482
12月20日	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0483
12月中旬	「CRITICOM」-ザ・クリティカルコンバット-	格闘	ビック東海	5800円	0484
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0485
12月27日	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0486
12月27日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	未定	0487
12月27日	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	ETC	セガ	4800円	0488
12月27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	STG	セガ	6800円	0489
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0490
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	ETC	ハドソン	4280円	0491
12月下旬	プラドル DISC データ編 レースクィーン F	ETC	Sada Soft	3800円	0492
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0493
12月未定	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0494
12月未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0495
12月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0496
12月未定	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0497
12月未定	オーバードライビンGT-R	SPT	EAV	6200円	0498
12月未定	マジックカーペット	STG	EAV	5800円	0499
12月未定	だいな♥あいらん 予告編	ETC	ゲーム アーツ	未定	0500
12月未定	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0501
12月未定	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	5800円	0502
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0503
12月未定	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0504
12月未定	ウルトラマン 光の巨人伝説	格闘	バンダイ	7800円	0505
12月未定	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	ADV	バンダイ	未定	0506
12月未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターエンタテインメント	5800円	0507
12月未定	雛形あきこDREAM SQUARE	ETC	ビデオシステム	未定	0508
12月未定	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	未定	0509
12月未定	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0510
12月未定	紫炎龍	STG	童	未定	0511
96年未定	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0512
96年未定	だいな♥あいらん（本編）	ETC	ゲーム アーツ	未定	0513
96年未定	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0514
96年未定	恋鎖-RENSA-限定版	PZL	シグナルライト	8800円	0515
96年未定	ダイハード・トリロジー	ACT	20世紀FOX	未定	0516
96年未定	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- "Maria"	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0517
96年未定	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0518
1月10日	ブラストウィンド	STG	テクノソフト	5800円	0519
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0520
1月10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	SPT	吉本興業	5800円	0521
1月14日	天外魔境 第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0522
1月17日	ロックマン8メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0523
1月中旬	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	未定	0524
1月24日	アドヴァンストV.G.	格闘	TGL	未定	0525
1月24日	トゥームレイダース	ACT	ビクターエンタテインメント	5800円	0526
1月下旬	プラドルDISC データ編 レースクィーン G	ETC	Sads Soft	3800円	0527
1月未定	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0528
1月未定	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	未定	0529

新作ゲーム発売カレンダー

3月下旬	プロ野球 熱闘パズルスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0758
3月未定	糸井重里のバス釣りNo.1（仮称）	SPT	任天堂	未定	0759
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0760
発売日未定	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0761
発売日未定	勾玉伝説	RPG	エニックス	未定	0762
発売日未定	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0763
発売日未定	リングにかけろ	SLG	メサイヤ	未定	0764

PC-FX

10月25日	赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース～	ETC	NECホームエレクトロニクス	7800円	0765
11月8日	ファーランドストーリーFX	ETC	テイジイエル/NECホームエレクトロニクス	7800円	0766
11月29日	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0767
11月下旬	ファイヤーウーマン 纏組	ADV	徳間書店／NECホームエレクトロニクス	未定	0768
12月6日	アンジェリーク Special 2	SLG	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定	0769
今冬	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0770
今冬	ラストインペリアルプリンス(仮称)	ETC	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	未定	0771
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0772
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0773
発売日未定	スーパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0774
発売日未定	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0775
発売日未定	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0776
発売日未定	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0777
発売日未定	続 初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス／徳間書店インターメディア	未定	0778
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0779
発売日未定	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0780
発売日未定	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0781
発売日未定	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	パックインビデオ/NECホームエレクトロニクス	7800円	0782
発売日未定	負けるな！ 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0783
発売日未定	天外魔境III NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0784

3DO

96年未定	宝石大事典	TBL	エマテック	未定	0785
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0786
発売日未定	ハウスキーパー	ACT	エムエーシーハミングバードソフト	未定	0787
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0788
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0789
発売日未定	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0790
発売日未定	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0791
発売日未定	Hell	ADV	ギャガコミュニケーションズ	未定	0792
発売日未定	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0793
発売日未定	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0794
発売日未定	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0795
発売日未定	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0796
発売日未定	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0797
発売日未定	駿才	SLG	ナグザット	8800円	0798
発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	バンダイビジュアル	未定	0799
発売日未定	ドラゴン ロア	ACT	マルチソフト	未定	0800
発売日未定	ライズ オブ ザ ロボッツ	格闘	マルチソフト	8800円	0801
発売日未定	横丁3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0802

M2

97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0803

NEO・GEO

11月8日	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	32000円	0804
1月29日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	32000円	0805
12月13日	ステークスウィナー2	ACT	ザウルス	29800円	0806
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0807
12月27日	わくわく7	格闘	サンソフト	29800円	0808
発売日未定	ティンクルスタースプライズ	STG	ADK	未定	0809
発売日未定	NEOドリフトアウト	SPT	ビスコ	未定	0810

NEO・GEO CD

10月25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	8800円	0811
12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	未定	0812
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	8800円	0813
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0814
発売日未定	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0815
発売日未定	QP	ETC	サクセス	未定	0816
発売日未定	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0817

ゲームボーイ

10月26日	ヨッシーのパネポン	PZL	任天堂	3000円	0818
11月1日	〔13色〕パズル忍たま乱太郎	PZL	カルチャーブレーン	3980円	0819
11月22日	パチ夫くんゲームギャラリー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0820
11月22日	不思議のダンジョン 風来のシレンGB－月影村の怪物－	RPG	チュンソフト	3900円	0821
11月22日	原人コレクション	ACT	ハドソン	3980円	0822
11月23日	〔13色〕ドンキーコングランド	ACT	任天堂	3000円	0823
11月29日	ナムコギャラリーVol.2	ETC	ナムコ	3980円	0824
12月6日	桃太郎コレクション2	ETC	ハドソン	3980円	0825
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900	ETC	イマジニア	2050円	0826
12月13日	合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエデイション	ETC	イマジニア	2980円	0827
12月20日	スーパーブラックバス ポケット	SPT	スターフィッシュ	4980円	0828
12月20日	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0829
12月27日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0830
12月未定	〔13色〕スーパーチャイニーズファイターGB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0831
12月未定	スヌーピーのはじめてのおつかい(仮称)	PZL	ケムコ	未定	0832
12月未定	ミニ4ボーイ	SLG	Jウィング	未定	0833
12月未定	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0834
12月未定	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0835
12月未定	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0836
12月未定	名探偵 コナン(仮称)	ADV	バンダイ	3980円	0837
96年未定	ぽけっとぷよぷよ通	PZL	コンパイル	未定	0838
1月未定	〔13色〕ゲームボーイギャラリー	ETC	任天堂	3000円	0839
1月未定	〔13色〕シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0840
1月未定	〔13色〕カービィのキラキラキッズ	PZL	任天堂	3000円	0841
2月未定	〔13色〕麻雀伝説(仮)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0842
3月未定	〔13色〕ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	300円	0843
3月未定	〔13色〕ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	3000円	0844
発売日未定	ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!	SLG	アスキー	未定	0845

ゲームギア

11月1日	GGポートレートシリーズ あきら	ETC	セガ	3800円	0846
11月22日	GGポートレートシリーズ ぱい	ETC	セガ	3800円	0847
11月22日	パンツァードラグーンMINI	STG	セガ	4800円	0848
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0849
12月未定	ペット倶楽部 いぬ大好き	SLG	セガ	4800円	0850
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	ETC	セガ	未定	0851

バーチャルボーイ

発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0852
発売日未定	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0853
発売日未定	アウトオブ ザ デスマウント(仮称)	ETC	Jウィング	6800円	0854
発売日未定	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0855
発売日未定	バウンド・ハイ	ACT	任天堂	未定	0856
発売日未定	バーチャル ダブル役満	TBL	バップ	5300円	0857
発売日未定	ヴァーチャル ドッジボール	SPT	ヘクト	5800円	0858
発売日未定	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	未定	0859

PC-エンジン

今秋	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0860
12月未定	魔道物語I 炎の卒園児	ETC	NECアベニュー	7800円	0861
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	未定	0862

発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0645
発売日未定	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0646
発売日未定	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0647
発売日未定	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0648
発売日未定	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0649
発売日未定	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0650
発売日未定	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定	0651
発売日未定	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0652
発売日未定	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0653
発売日未定	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0654
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクターエンタテインメント	未定	0655
発売日未定	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターエンタテインメント	未定	0656
発売日未定	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す	ETC	ヒューマン	未定	0657
発売日未定	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0658
発売日未定	英雄志願	ETC	マイクロキャビン	未定	0659
発売日未定	GO II professional	ETC	毎日コミュニケーションズ	未定	0660
発売日未定	フリートーク ファクトリー（仮称）	ETC	メディアエンターテイメント	未定	0661
発売日未定	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0662
発売日未定	ルナ～エターナル ブルー～	RPG	ゲーム アーツ	未定	0663
発売日未定	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0664
発売日未定	カオスシード	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0665
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0666
発売日未定	テトリスS	PZL	BPS	5800円	0667
発売日未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0668
発売日未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0669
発売日未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0670

ニンテンドウ64

11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	9800円	0671
11月29日	栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	0672
11月未定	ゴールデンアイ007	ETC	任天堂	9800円	0673
11月未定	ブラスト・ドーザー	ACT	任天堂	9800円	0674
11月未定	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0675
12月14日	マリオカート64	SPT	任天堂	9800円	0676
12月20日	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	0677
12月下旬	ブレードアンドバレル	STG	ケムコ	未定	0678
12月未定	超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	未定	0679
12月未定	麻雀MASTER	SPT	コナミ	9800円	0680
12月未定	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0681
12月未定	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0682
12月未定	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0683
12月未定	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0684
12月未定	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0685
12月未定	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0686
12月未定	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0687
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0688
1月未定	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0689
2月未定	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	未定	0690
2月未定	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0691
今冬	ダイナマイトサッカー（仮称）	SPT	イマジニア	未定	0692
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0693
5月未定	森田将棋64（仮称）	TBL	セタ	9800円	0694
来春	TUROK:Dinosaur Hunter	STG	アクレイムジャパン	未定	0695
来春	マルチレーシング（仮称）	SPT	イマジニア	未定	0696
来春	ドラえもん（仮称）	ACT	エポック社	未定	0697
来春	がんばれゴエモン5・ネオ桃山幕府のおどり	ACT	コナミ	未定	0698
来春	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定	0699
来春	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0700
来春	麻雀64（仮称）	TBL	光栄	未定	0701
来春	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0702
来夏	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	未定	0703
来夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	9980円	0704
来夏	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0705
来秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0706
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0707
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0708
発売日未定	プロレス(仮称)	SPT	アスミック	未定	0709
発売日未定	JリーグLIVE64	SPT	EAV	未定	0710
発売日未定	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	未定	0711
発売日未定	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0712
発売日未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	未定	0713
発売日未定	キャバリーバートル3000	SPT	日本システムサプライ	未定	0714
発売日未定	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0715
発売日未定	サッカー64	SPT	ハドソン	未定	0716
発売日未定	ヒューマングランプリ（仮称）	SPT	ヒューマン	未定	0717
発売日未定	ガンブル	RPG	アスキー	未定	0718
発売日未定	ソリッドランナー	RPG	アスキー	未定	0719
発売日未定	ダークロウ	RPG	アスキー	未定	0720
発売日未定	ピキーニャ	PZL	アスキー	未定	0721
発売日未定	ミランドラ	RPG	アスキー	未定	0722
発売日未定	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0723
発売日未定	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0724
発売日未定	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0725
発売日未定	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0726
発売日未定	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0727
発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0728
発売日未定	3Dシューティング(仮称)	STG	ビデオシステム	未定	0729
発売日未定	麻雀(仮称)	TBL	ビデオシステム	未定	0730

スーパーファミコン

10月25日	タワードリーム	TBL	アスキー	8000円	0731
10月26日	マーヴェラス～もうひとつの宝島～	RPG	任天堂	6800円	0732
11月23日	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	ACT	任天堂	6800円	0733
11月29日	スーパー人生ゲーム3	TBL	タカラ	7800円	0734
11月29日	ニチブツコレクション1	TBL	日本物産	7980円	0735
11月下旬	VS.コレクション	ETC	ボトムアップ	6980円	0736
11月未定	Parlor! Mini4	TBL	日本テレネット	5800円	0737
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	RPG	エニックス	8700円	0738
12月6日	桃太郎電鉄HAPPY	TBL	ハドソン	8300円	0739
12月13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	未定	0740
12月13日	BUSHI青龍伝～二人の勇者～	RPG	T&Eソフト	8800円	0741
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SLG	アスキー	8800円	0742
12月20日	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0743
12月20日	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0744
12月20日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0745
12月20日	西陣パチンコ3（仮称）	TBL	KSS	未定	0746
12月20日	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	6800円	0747
12月20日	ボンバーマンビーダマン	STG	ハドソン	5980円	0748
12月下旬	すごろく銀河戦記	TBL	ボトムアップ	6980円	0749
12月未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0750
12月未定	ウルトラプロ指南麻雀 兵(つわもの)（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	6980円	0751
12月未定	野球(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	6980円	0752
12月未定	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0753
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0754
12月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0755
今冬	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	未定	0756
今冬	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0757

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE 次号予告

創刊3号は **11.1** 発売です

定価 290 YEN

E3&PS EXPO・徹底スクープガイド！とじこみ24ページ特集

幕張メッセで開催される2つのイベントを徹底特集！ 数々のメーカーの最新作を完全網羅だ！ ナムコ新作2本の初出しとまだまだ続くスクープもアリだ！

GAME INDEX

■プレイステーション
アーク ザ ラッド Ⅱ ……50,152
アイドル雀士スーチーパイⅡLimited ……109
アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥ ……132
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ ……127
ウエルカムハウス2 ……167
エースコンバット2 ……20
オウバードフォース ……54,128
ガメラ2000 ……162
Queens Road ……165
クーリースカンク ……151
競馬最勝の法則'96vol.2 G I -ROAD ……158
ゲゲゲの鬼太郎 ……163
サガ　フロンティア ……42
The Tower BONUS edition ……154
シェルショック ……129
上海　Great　Moments ……164
ジョッキー ゼロ ……154
新SD戦国伝　機動武者大戦 ……162
新スーパーロボット大戦 ……12
新戦記ヴァンゲイル ……164
スターグラディエイター ……107,126
STREET RACER EXTRA ……165
セクシーパロディウス ……155
戦闘国家－改－IMPROVED ……160
ソウルエッジ ……22
ダービースタリオン（仮称） ……160
チェスマスター ……156
チョロQ2 ……16
テイルズオブデスティニー ……67
デジクロ ……157
DEATH WING ……128
伝説のオウガバトル ……108,110,121
童夢の野望～F1GP NIPPONの挑戦～ ……127
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……108,121
NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "闇の扉" ……155
バーミンキッズ ……157
BIO HAZARD2 ……26
BOUNTY SWORD FIRST ……159
爆れつハンター　まあじゃんすぺしゃる ……131
パロウォーズ ……165
PIT　BALL ……163
秘密結社Q ……165
Pinball Fantasies Deluxe ……130
ファイナルファンタジーⅦ ……30
ブシドーブレード ……71
ボトム　オブ　ザ　ナインス～メジャーリーグヒーローズ～ ……130
本格4人打ち　芸能人対局麻雀　THEわれめDEポン ……131
まねき猫の小判 ……166
LULU ……158
ローンソルジャー ……109
ロジック麻雀　創龍 ……165
ワイルドアームズ ……161

■セガサターン
アースワーム・ジム2 ……151
ウルフファング・SS 空牙2001 ……167
銀河お嬢様伝説ユナMika Akitaka Illust Works ……164
CRITICOM－ザ・クリティカルコンバットー ……166
GAME　WARE　Vol.3 ……111
サクラ大戦 ……121
シェルショック ……129
ストリートファイターZERO2 ……111
STREET RACER EXTRA ……165
セクシーパロディウス ……155
超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか ……166
デイトナUSA Circuit Edition ……163
伝説のオウガバトル ……153
天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要 ……161
電脳戦機バーチャロン ……70,133
闘神伝URA ……109
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……108,121
はいぱぁセキュリティーズS ……164
HT&T　ドラゴンズ'　ヘヴン ……162
BATSUGUN ……129
パップ・ブリーダー ……154
PIT　BALL ……163
ホーンテッド　カジノ ……108
マスター　オブ　モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ～ ……128
ROOMMATE～井上涼子～ ……164
ルナ　シルバースターストーリー ……46,127
LULU ……158
ワールドシリーズベースボールⅡ ……60,130

■NINTENDO64
ウェーブレース64 ……110
Cu-On-Pa ……166
マリオカート64 ……73
ワンダープロジェクトJ2 ……72

■スーパーファミコン
ウィザードリィ・外伝Ⅳ ……110
すごろく銀河戦記 ……165
ダービースタリオン96 ……69
大貝獣物語Ⅱ ……111
タワードリーム ……131
BUSHI　～二人の勇者～ ……166
マーヴェラス～もうひとつの宝島～ ……156

■NEO・GEO
得点王 炎のリベロ ……145
風雲スーパータッグバトル ……144

■PC-FX
赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース～ ……132

■ゲームボーイ
ドンキーコングランド ……163
パズル忍たま乱太郎GB ……157
ピクロス2 ……132
ぽけっとぷよぷよ通 ……164
ヨッシーのパネポン ……157

■ゲームギア（キッズギア）
GGポートレートシリーズ　あきら ……158

■アーケード
WAR-ZARD ……149
サムライスピリッツ　天草降臨 ……148
ストリートファーターVS　X-MEN ……74
DEAD OR ALIVE ……148
わくわく7 ……149
バーチャファイター3 ……83

■パソコン
AQUAZONE オプションディスクシリーズ ……146
エアーマネジメント'96 ……147
リトルステップ ……147
レジオゾーン ……146

SOFT CALENDAR

10月25日	
PS	eexy life EAST END×YURI
PS	シェルショック
PS	童夢の野望～F1 GP NIPPONの挑戦～
PS	スターグラディエイター
PS	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
PS	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～
PS	DEATH WING
PS	ビルクラッシュ
PS	Pinball Fantasies Deluxe
PS	オウバードフォース
PS	爆れつハンター　まあじゃんすぺしゃる
PS	本格4人打ち 芸能人対局麻雀　THEわれめDEポン
PS	アポなしキャルズ お・り・ん・ぽ・す♥
SS	シェルショック
SS	スターファイター3000
SS	ルナ シルバースターストーリー
SS	ワールドシリーズベースボールⅡ
SS	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～
SS	BATSUGUN
SFC	タワードリーム
NEO・GEO CD	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
PC-FX	赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース～
10月26日	
SFC	マーヴェラス～もうひとつの宝島～
GB	ヨッシーのパネポン
11月1日	
PS	デジクロ
PS	チェスマスター
PS	クーリースカンク
PS	アーク ザ ラッド Ⅱ
PS	バーミンキッズ
PS	The Tower BONUS edition
PS	セクシーパロディウス
PS	競馬最勝の法則'96 Vol.2 G I -ROAD
PS	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "闇の扉"
PS	LULU
PS	ジョッキー ゼロ
SS	セクシーパロディウス
SS	パップ・ブリーダー
SS	LULU
SS	アースワームジム2
SS	伝説のオウガバトル
GB	パズル忍たま乱太郎
GG	GGポートレートシリーズ　あきら
11月8日	
PS	3D Lemmings
PS	WIPE OUT XL
PS	アローン・イン・ザ・ダーク2
PS	オリンピックサッカー
PS	TECMO SUPER BOWL
PS	ナムコミュージアムVOL.4
PS	それ行け×ココロジー～心（ハート）が教える恋・結婚・人生～
SS	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
SS	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣<拡張RAMカートリッジ同梱>
SS	リグロードサーガ2
SS	拡張RAMカートリッジ
SS	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOIS SELECTION
SS	Special Gift Pack
NEO-GEO	風雲スーパータッグバトル
PC-FX	ファーランドストーリーFX

超ウルトラ技（P107～P111）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S•T•A•F•F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／浅利麗・五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・鵜島吉秀・大野恵子・興津祐輔・塩路英樹・杉村知顕・鈴木しのぶ・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・水上智・宮本正教・渡辺浩充　〈編集〉●スタッフ(東京)／伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・佐藤稔・佐藤治男・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・加藤義一・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・越塚正典・児玉守・篠崎昌三・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・西島卓・平田陽介・松澤秀樹・(仙台)／石原敬・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤宏崇・千葉和之・平野哲矢　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／菅ヒサ恵　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈ＮＣＣ〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／ゲッタラジッカ　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈ＤＴＰ〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・根村かやの・平田洋・三浦利夫　●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブプレイ・沢田昭彦TERRACE,INC.・st.CAP・株式会社マッシュアイランド・目崎慎二・中村由紀子・リーフ・吉野誠・吉本啓子　●ＤＴＰ／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・滝上幸寿・福嶋一事務所・宮本英輝・ワードポップ　●表紙版下／凸版印刷株式会社　●写真／島崎英俊・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1996 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

LAKE MASTERS

好評発売中!
¥6,800(税別)

めざせ、湖の覇者を!

本格派バスフィッシングゲーム
レイクマスターズ

LAKE MASTERS

「レイクマスターズ」はバスフィッシャーのためのリアルシミュレーターです。アメリカに実在する4つの湖の画像を取り込み、各ポイントの水質、ストラクチャーなども忠実に再現。ロッドの動きとルアーアクション、ルアーを追うバスの動きもすべてリアルにシミュレイト。クォータービューからの視点で、臨場感あふれるファイトを楽しむことができます。プレイヤーは8つの大会を勝ち抜くトーナメントモード、自分だけのオリジナル湖を育成するレイクメイクモード、友人と2人で競いあうバーサスモードを自由にチョイスできます。アメリカの4つの湖が再現する大自然、バスとの駆け引き、オリジナルレイク育成を楽しむ本格派バスフィッシングゲーム。ネクサスインターラクトから、いよいよ登場!

●ソフトの内容、および価格は予告なく変更することがあります。●本ソフトを当社に無断で複製すること、および賃貸(レンタル)、中古品販売(疑似レンタル)については、これを一切許可しておりません。　◎ゲーム開発スタッフ(企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理事務)募集中 ©1996 NEXUS INTERACT ©1996 DaZZ

商品提供/株式会社スミス 資料提供/株式会社 つり人社『Basser』

"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社ネクサス インターラクト/〒106 東京都港区六本木7-18-23 六本木DKビル 4F TEL.03-5474-3584
有限会社ダズ/〒106 東京都港区六本木7-18-23 六本木DKビル 4F TEL.03-5474-5431

「ネクサス　バスフィッシングトーナメント」勝利者決定!!

ロッド (シリウスGSRS 66SB) プレゼント

★優勝/遠藤隆二(福島県) 19.9kg ★2位/今中智博(広島県) 16.0kg ★3位/土岡直正(京都府) 13.2kg
★4位/近藤和也(新潟県) 12.5kg

ルアー (スーパーミスティー) プレゼント

北川司・世永光紀(北海道)、草皆義行・奥田勝久(秋田県)、山川利幸・今野信也(宮城県)、斎藤和也・八島勝(福島県)、小林優也・蔀洋一・関健夫・佐藤新樹・宮本肇(茨城県)、新井秀昭(群馬県)、白石信人・石川直樹・本間雅規・塩野亮・滝瀬裕也・森田克浩・春日佑介(埼玉県)、堀江政幸・秋山茂・羽山悟史(千葉県)、渡辺良太・森英利・河野学・水口伸・小形健・増澤悠一・山本顕(東京都)、桜井満・久留須和男・庄司篤史・伊藤清子・荒川洋州・井上達郎・野村泰寛・須田通・蒲谷啓行・毎熊利貴(神奈川県)、野沢典記・加藤和徳(静岡県)、深澤孝士・金子幸文(山梨県)、三輪真也・鈴木浩・野村豊・斎藤正和・原田健司・幸村恵也・布目敦・山口和紀・山口哲生・坂野真也(愛知県)、玉置和也・西孝明(三重県)、木平正作・中村允哉(岐阜県)、西川忠良(滋賀県)、大西鉄平・谷口倫章・川瀬清生・綾城将人(京都府)、勝見忠央(福井県)、上田高志・池田順彦・金森正樹(奈良県)、野田基木(和歌山県)、駒田斉・山田敏弘・山崎隆・二木鉄也・光本一順・大坪裕之(大阪府)、改発文子・藤原旭・福田淳治・古家広大・西中弘一(兵庫県)、東代孝広・迫田効(島根県)、岡部孝志・山竹晴久(広島県)、黒瀬友伸(岡山県)、堀裕二・河野好浩・山本浩司(山口県)、藤田慎一・鏡原亜矢子(香川県)、井内智也・篠原史朗・田中嘉幸(徳島県)、前田信之・木村聡志・鶴岡潤一(福岡県)、今福俊弘・草場宏和(佐賀県)、園木暁(熊本県)、黒江雄大(鹿児島県)　敬称略・順不同

DaZZ　Nexus Interact

KONAMI Co.,Ltd 4-3-1 Toranomon,Minato-ku,Tokyo,Japan

コナミ サテライト スタジオ

11.2-4 PSエキスポ in 幕張

●新作ラインナップ大紹介
- ライトニングレジェンド
- 幻想水滸伝 ～ザ・ベスト～
- ヘンリーエクスプローラーズ
- ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま
- 永世名人
- 実況おしゃべりパロディウス
- セクシーパロディウス
- パロウォーズ
- Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97
- スピードキング
- NBAパワーダンカーズ2
- BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～
- 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
- メタルギア ソリッド

●新作ゲームプレイコーナー
- プレイしてくれたみんなに“詩織のペッタン・シール”を貼っちゃうね！

●新作ゲーム大会
- 優勝者には特製福袋をあげちゃう！

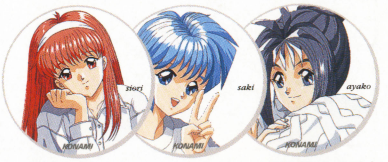
●長沢ゆりか/栗林みえ Joint Live

●声優さんとゲーム＆トーク

●藤崎詩織デビュー
- デビュー曲、ついに発表！
- デビューポスタープレゼント

●来場記念テレカ即売会
- ライトニングレジェンド
- メタルギアSOLID
- ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
- 藤崎詩織 デビュー記念

●来場記念プレゼント！
- コナミサテライトスタジオへの来場者に「ときめきコースター」をプレゼント



ときめきコースター （全部で12種類あるよ）

長沢ゆりか

メタルギア ソリッド

KONAMI
コナミ
コナミ
行こう。
BUD LIGHT
コナミ
11.2-4 ON AIR
KONAMI SATELLITE STUDIO
IN PS-EXPO

平成8年11月8日発行　第1巻第2号(通巻2号)
発行・編集人/山森 尚
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8655
編集/☎03(3573)8609 広告/☎03(3573)8612
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹
定価290円
(本体282円)
雑誌 26612—11/8
© Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1026612110295